



NUENDO⁵ EXPANSION KIT

Cubase Music Tools For Nuendo 5

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Traduzione di Filippo Manfredi

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista e Windows 7 sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o nelle altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati. MP3SURROUND e il logo MP3SURROUND sono marchi registrati di Thomson SA, negli Stati Uniti d'America e nelle altre Nazioni, e possono essere utilizzati sotto licenza da parte di Thomson Licensing SAS.

Data di pubblicazione: 13 Aprile 2010

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2010.

Tutti i diritti riservati.

Indice

7	Informazioni sul manuale	82	Operazioni principali
8	Benvenuti!	83	Presentazione
9	Requisiti di Sistema e Installazione	83	Preparazione
10	Presentazione	83	Aprire l'Editor delle Partiture
10	Requisiti minimi	83	Il cursore di progetto
10	Installare Nuendo Expansion Kit	84	Riproduzione e registrazione
10	Registrare il proprio software	84	Modalità Pagina
11	I VST Instrument inclusi	85	Cambiare il fattore di ingrandimento
12	Introduzione	85	Il rigo attivo
12	Prologue	86	Impostazioni di configurazione delle pagine
23	Spector	86	Definire la propria area di lavoro
31	Mystic	88	Menu contestuali nell'Editor delle Partiture
40	HALionOne	88	Finestre di dialogo nell'Editor delle Partiture
41	Groove Agent ONE	88	Impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo
47	LoopMash	93	Trasportare gli strumenti
52	Embracer – Surround Pad Synthesizer	94	Stampa dall'Editor delle Partiture
54	Monologue – Monophonic Analog Modeling Synthesizer	94	Esportare le pagine come file immagine
57	Diagrammi	95	Ordine di lavoro
59	Lavorare con le parti di batteria e percussioni	95	La funzione Forza Aggiornamento
60	Editor delle Percussioni – Panoramica	96	Trascrivere le RegISTRAZIONI MIDI
62	Operazioni nell'Editor delle Percussioni	97	Presentazione
64	Lavorare con le drum map	97	Trascrizione
67	L'elenco dei suoni di batteria	97	Preparare le parti
68	VST Expression	97	Alcune strategie: preparare le parti per la stampa dello spartito
69	Introduzione	98	Impostazioni Rigo
70	VST Expression in Nuendo	98	Situazioni che richiedono tecniche aggiuntive
74	Creare e modificare le Expression Map	99	Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione
77	L'Editor delle Partiture	100	Alcune strategie: aggiungere modifiche della funzione Quantizza Visualizzazione
78	Presentazione	100	Funzione Esplosi
78	Benvenuti!	100	Funzione "Note di Partitura -> MIDI"
78	Come funziona l'Editor delle Partiture		
78	Note MIDI e note sulla partitura		
79	La funzione Quantizza Visualizzazione		
81	Note inserite a mano e note registrate		

102 Inserire e modificare le note

- 103 Presentazione
- 103 Impostazioni Partitura
- 104 Valori e posizioni nota
- 105 Aggiungere e modificare le note
- 107 Selezionare le note
- 108 Spostare le note
- 110 Duplicare le note
- 110 Taglia, Copia e Incolla
- 110 Modificare l'altezza di note singole
- 111 Cambiare la durata delle note
- 112 Dividere una nota in due
- 113 Lavorare con lo strumento Quantizza
- Visualizzazione
- 113 Righi doppi (piano)
- 113 Alcune strategie: righi multipli
- 114 Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo
- 115 Cancellare le note

116 Impostazioni Rigo

- 117 Presentazione
- 117 Impostazioni Rigo
- 117 Configurazione
- 117 Lavorare con i preset rigo
- 118 Nomi Rigo
- 118 Tonalità e chiave
- 118 Quantizza Visualizzazione e Opzioni
- Interpretazione
- 121 Trasponi Visualizzazione
- 122 Pagina Opzioni
- 123 Pagina Polifonico
- 123 Pagina Tabulazione

124 Voci polifoniche

- 125 Presentazione
- 125 Premessa: Voci polifoniche
- 126 Configurare le voci
- 127 Alcune strategie: quante voci sono necessarie?
- 128 Inserire le note nelle voci
- 128 Verificare a quale voce appartiene una nota
- 128 Spostare le note tra le voci
- 130 Gestire le pause
- 130 Voci e Quantizza Visualizzazione
- 131 Creare voci incrociate
- 132 Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi
- 132 Convertire le voci in tracce – Estrai Voci

133 Note aggiuntive e formattazione delle pause

- 134 Presentazione
- 134 Premessa: i gambi delle note
- 134 Impostare la direzione del gambo
- 135 Lunghezza gambo
- 136 Alterazioni e Trasposizione Enarmonica
- 137 Cambiare la forma della testa nota
- 137 Altri dettagli sulle note
- 138 Colorare le note
- 139 Copiare le impostazioni tra le note
- 139 Gestire i tratti d'unione
- 143 Note legate
- 145 Spostamento grafico delle note
- 145 Note ausiliarie
- 146 Ornamenti
- 147 Gruppi irregolari

149 Lavorare con i simboli

- 150 Presentazione
- 150 Premessa: i diversi layer
- 151 L'Inspector dei Simboli
- 153 Importante! – Simboli, righi e voci
- 153 Inserire i simboli nello spartito
- 160 Selezionare i simboli
- 161 Spostare e duplicare i simboli
- 164 Modificare durata, dimensione e forma
- 165 Cancellare i simboli
- 165 Copia e incolla
- 166 Allineamento
- 166 Dettagli dei simboli

173 Lavorare con gli accordi

- 174 Presentazione
- 174 Inserire i simboli di accordo
- 176 Impostazioni globali per gli accordi

178 Lavorare con i simboli di testo

- 179 Presentazione
- 179 Inserire e modificare i simboli di testo
- 181 Vari tipi di testo
- 185 Funzioni di testo

188 Lavorare con i layout

- 189 Presentazione
- 189 Premessa: I layout
- 189 Creare un layout
- 189 Aprire un layout
- 190 Operazioni nei layout
- 190 Uso dei layout – un esempio
- 191 Traccia Marker -> Formato

192 Lavorare col formato MusicXML

- 193 Introduzione
- 194 Importare ed esportare file MusicXML

196 Disegnare la partitura: tecniche aggiuntive

- 197 Presentazione
- 197 Impostazioni Layout
- 198 Dimensione rigo
- 198 Nascondere/visualizzare oggetti
- 199 Colorare le note
- 200 Pause multiple
- 200 Modifica delle stanghette di misura
- 201 Creare degli anacrusi
- 202 Impostare il numero di misure nella pagina
- 203 Spostare le stanghette
- 203 Trascinare i rigi
- 205 Inserire parentesi e graffe
- 205 Layout Automatico
- 207 Reinizializza Layout
- 207 Stanghette di misura interrotte

209 Partiture di batteria

- 210 Presentazione
- 210 Premessa: Drum map nell'Editor delle Partiture
- 210 Configurare le Drum Map
- 212 Impostare un rigo per una partitura di batteria
- 212 Inserire e modificare le note
- 212 Opzione "Rigo Percussioni a 1 Linea"

213 Creare tablature

- 214 Presentazione
- 214 Creare le tablature in automatico
- 215 Creare le tablature a mano
- 215 Aspetto dei numeri nelle tablature
- 216 Editing
- 216 Forma della testa nota

217 Partitura e riproduzione MIDI

- 218 Presentazione
- 218 Partiture e modalità Arranger
- 218 Funzione Interpretazione MIDI
- 219 Simboli di crescendo dinamici

220 Trucchi e suggerimenti

- 221 Panoramica
- 221 Tecniche utili di editing
- 223 Domande Frequenti (FAQ)
- 225 Se si sperava di avere un computer più veloce...

226 Indice analitico

Benvenuti!

Il presente manuale è relativo al Nuendo Expansion Kit di Steinberg. Il Nuendo Expansion Kit aggiunge numerose funzioni di composizione, derivate direttamente da Cubase di Steinberg (il pacchetto di funzioni chiamato “Cubase Music Tools”) all'applicazione Nuendo.

Queste funzionalità e funzioni, o più precisamente i VST Instrument inclusi, l'Editor delle Percussioni (e il supporto per le drum map), la gestione delle expression map dei VSTi, così come l'Editor delle Partiture, sono descritte nei capitoli che seguono.

Versioni del programma

La documentazione si riferisce a due diversi sistemi operativi o “piattaforme”; Windows e Mac OS X.

Alcune funzioni e impostazioni sono specifiche per una delle due piattaforme. Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. In altre parole:

⇒ Se non vi è alcuna indicazione specifica, tutte le descrizioni e le procedure indicate nella documentazione valgono sia per Windows che per Mac OS X.

Convenzioni dei Comandi rapidi

Molti dei comandi da tastiera (comandi rapidi) in Nuendo fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando rapido di default per la funzione Annulla è [Ctrl]-[Z] in Windows e [Command]-[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale vengono descritti i comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

[Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]-[Z] significa “premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premere [Z]”.

Analogamente, [Alt]/[Option]-[X] significa “premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premere [X]”.

⇒ Si noti che in questo manuale si fa spesso riferimento al clic-destro, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

Presentazione

Questo capitolo descrive i requisiti e le procedure di installazione per le versioni Windows e Mac.

Requisiti minimi

Il computer deve avere i seguenti requisiti:

Windows

- Windows XP (Home o Professional, Service Pack 2, 32-bit) o Windows Vista (32-bit e 64-bit), oppure Windows 7 (32-bit e 64-bit)
- Processore a 2 GHz (processore Dual Core raccomandato)
- 1024MB di RAM.
- Hardware audio Windows DirectX compatibile; hardware audio ASIO compatibile raccomandato per prestazioni a bassa latenza.
- Risoluzione video di 1280x800 pixel raccomandata
- 4GB di spazio libero sul disco rigido
- QuickTime 7.1 e una scheda video che supporti il formato OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 raccomandato) necessari per la riproduzione video
- USB-eLicenser e connessione USB
- Drive DVD ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Macintosh

- Mac OS X 10.5.8 o 10.6
- Processore Intel Core (Intel Core Duo raccomandato)
- 1024MB di RAM.
- Hardware audio CoreAudio compatibile.
- Risoluzione video di 1280x800 pixel
- 4GB di spazio libero sul disco rigido
- QuickTime 7.1 e una scheda video che supporti il formato OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 raccomandato) necessari per la riproduzione video
- USB-eLicenser e connessione USB
- Drive DVD ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Installare Nuendo Expansion Kit

La procedura di installazione colloca automaticamente tutti i file alle giuste destinazioni.

Windows

1. Inserite il DVD di Nuendo Expansion Kit nell'apposito drive del computer.
2. Doppio-clic sul file "Setup.exe"
3. Seguire le istruzioni sullo schermo.
Il processo di installazione include anche l'attivazione della licenza del programma nel proprio USB-eLicenser. La procedura è la stessa di quella di Nuendo.

Macintosh

1. Inserite il DVD di Nuendo Expansion Kit nell'apposito drive del computer.
2. Doppio-clic sul file "Nuendo Expansion Kit 5.mpkg".
3. Seguire le istruzioni sullo schermo.
Il processo di installazione include anche l'attivazione della licenza del programma nel proprio USB-eLicenser. La procedura è la stessa di quella di Nuendo.

Registrare il proprio software

Si invita a registrare il software! Facendolo si ha diritto al supporto tecnico e si è informati in caso di aggiornamenti o altre notizie sul prodotto.

Per registrarsi ci sono due modi:

- In Nuendo, aprire il menu Aiuto e selezionare l'opzione **Registrazione**.
Si tratta di un link Internet che apre direttamente la pagina Registration del sito web di Steinberg. Per registrarsi basta seguire le istruzioni su schermo. Quando si lancia Nuendo il programma chiederà di avviare la procedura di registrazione.
- Il DVD di installazione contiene anche un modulo di registrazione in formato PDF. Per registrarsi, stampare il modulo, completarlo con tutte le informazioni richieste e spedirlo a Steinberg.

Introduzione

Questo capitolo contiene le descrizioni dei VST instrument inclusi e dei relativi parametri.

⇒ La maggior parte degli instrument inclusi sono compatibili con lo standard VST3; ciò è indicato da un'icona davanti al nome (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "I VST 3" nel capitolo "Effetti audio" del Manuale Operativo).

Prologue



Prologue è modellato sulla sintesi sottrattiva, il metodo usato nei sintetizzatori analogici classici. Esso possiede le seguenti caratteristiche di base:

- Filtro Multimodale

Passa-basso e passa-alto a inclinazione variabile, più passa-banda e modalità filtro notch – riferirsi a "I tipi di filtro" a [pag. 16](#).

- Tre oscillatori, ciascuno con 4 forme d'onda standard più un assortimento di forme d'onda specializzate. Riferirsi a "Selezione delle Forme d'Onda" a [pag. 12](#).

- Modulazione di Frequenza.

Riferirsi a "Modulazione di Frequenza" a [pag. 14](#).

- Ring Modulation.

Riferirsi a "Ring modulation" a [pag. 15](#).

- Effetti integrati.

Riferirsi a "Pagina Effetti (EFX)" a [pag. 21](#).

- Prologue riceve i dati MIDI in modalità Omni (su tutti i canali MIDI).

Non è necessario selezionare un canale MIDI per inviare dati MIDI a Prologue.

⇒ Il flusso di segnale del synth Prologue è illustrato nella sezione "Diagrammi" a [pag. 57](#).

Parametri sonori

Sezione Oscillatore



Questa sezione contiene dei parametri che agiscono sui 3 oscillatori. Questi si trovano nella metà superiore del pannello dell'instrument.

Selezione delle Forme d'Onda

Ciascun oscillatore possiede numerose forme d'onda, selezionabili facendo clic sul nome della forma d'onda nel box situato in ciascuna sezione dell'oscillatore.



Sono disponibili le seguenti forme d'onda:

Forma d'onda	Descrizione
Sawtooth	Questa forma d'onda (a dente di sega) contiene tutti gli armonici e produce un suono ricco e brillante.
Parabolic	Può essere descritta come una forma d'onda a dente di sega "circolare", che produce un timbro più morbido.
Square	La forma d'onda quadra contiene solamente gli armonici dispari e produce un suono sordo e ben distinto.
Triangle	La forma d'onda triangolare genera solo pochi armonici, distanziati a numeri di armonici dispari, e produce un suono leggermente cupo.
Sine	La forma d'onda sinusoidale è la forma d'onda più semplice possibile, senza armonici (ipertoni). L'onda sinusoidale produce un suono dal timbro morbido e neutro.
Formant 1–12	Le forme d'onda formanti enfatizzano alcune bande di frequenza. Come per la voce umana, gli strumenti musicali hanno un set fisso di formanti, le quali conferiscono un colore tonale o un timbro unico e riconoscibile, indipendentemente dall'altezza.
Vocal 1–7	Sono anche queste forme d'onda formanti, ma specifiche per le voci. I suoni di vocali (A/E/I/O/U) sono tra le forme d'onda che si trovano in questa categoria.
Partial 1–7	Le parziali, chiamate anche armonici o ipertoni, sono serie di toni che accompagnano il tono primario (fondamentale). Queste forme d'onda possono essere descritte come intervalli prolungati con due o tre frequenze udibili simultaneamente con uguale intensità.
Reso Pulse 1–12	Questa categoria di forme d'onda inizia con una forma d'onda complessa (Reso Pulse 1), che enfatizza la frequenza fondamentale (primaria). Per ciascuna forma d'onda consecutiva in questa categoria, l'armonico successivo della serie armonica viene enfatizzato.
Slope 1–12	Questa categoria di forme d'onda inizia con una forma d'onda complessa (Slope 1), con una complessità di armonici che si riduce gradualmente, più alto è il numero selezionato. Slope 12 produce un'onda sinusoidale (senza armonici).
Neg Slope 1–9	Anche questa categoria inizia con una forma d'onda complessa (NegSlope 1), ma con un contenuto di basse frequenze che si riduce gradualmente, più alto è il numero selezionato.

▪ Per ascoltare il segnale generato dall'oscillatore o dagli oscillatori, il corrispondente potenziometro Osc nelle sezioni dell'oscillatore deve essere ruotato in senso orario su un valore adeguato.

Parametri OSC 1

L'Oscillatore 1 agisce da oscillatore master. Esso determina l'altezza base per tutti e tre gli oscillatori. L'Oscillatore 1 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Osc 1 (0–100)	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse (±48 semitoni)	Determina l'altezza base usata da tutti gli oscillatori.
Fine (±50 centesimi)	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Anche questo parametro agisce su tutti gli oscillatori.
Wave Mod (±50)	Questo controllo è attivo solamente se è attivato il pulsante Wave Mod sotto al box di selezione delle forme d'onda. La modulazione delle forme d'onda (Wave modulation) funziona aggiungendo al segnale dell'oscillatore una copia spostata di fase (phase-shifted) del segnale stesso, producendo variazioni nella forma d'onda. Ad esempio, se viene usata una forma d'onda a dente di sega, attivando WM si genera la forma d'onda di un impulso. Modulando il parametro WM ad esempio con un LFO, viene prodotto un classico PWM (pulse width modulation). Il parametro Wave mod può comunque essere applicato a qualsiasi forma d'onda.
Pulsante Fase (On/Off)	Quando il pulsante Phase (sincronizzazione di fase) è attivo, tutti gli oscillatori riavvieranno i cicli delle loro forme d'onda ogni volta che viene suonata una qualsiasi nota. Con il pulsante Phase disattivato, gli oscillatori generano un ciclo delle forme d'onda continuo; ciò produce leggere variazioni durante la riproduzione, poiché ciascuna nota inizierà da una fase casuale nel ciclo, aggiungendo calore al suono. Tuttavia, quando vengono sintetizzati suoni di basso o di batteria, generalmente si preferisce che l'attacco di tutte le note riprodotte suoni allo stesso modo: per questo scopo si dovrebbe attivare il pulsante Phase. Phase agisce anche sul noise generator.
Pulsante Tracking (On/Off)	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Wave Mod (On/Off)	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.
Menu a tendina delle forme d'onda (riferirsi a "Selezione delle Forme d'Onda" a pag. 12)	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

Parametri OSC 2

L'Oscillatore 2 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Osc 2 (0–100)	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse (±48 semitoni)	Determina l'altezza base dell'Osc 2. Se è attivo il pulsante FM (Freq Mod), questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione all'Osc 1.
Fine (±50 centesimi)	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Se è attivo il pulsante FM, questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione all'Osc 1.
Wave Mod (±50)	Questo controllo è attivo solamente se è attivato il pulsante Wave Mod sotto al box di selezione delle forme d'onda. La modulazione delle forme d'onda (Wave modulation) funziona aggiungendo al segnale dell'oscillatore una copia spostata di fase (phase-shifted) del segnale stesso, producendo variazioni nella forma d'onda. Ad esempio, se viene usata una forma d'onda a dente di sega, attivando WM si genera la forma d'onda di un impulso. Modulando il parametro WM ad esempio con un LFO, viene prodotto un classico PWM (pulse width modulation). Il parametro Wave mod può comunque essere applicato a qualsiasi forma d'onda.
Ratio (1–16)	Questo controllo (attivo solamente se il pulsante Freq Mod è attivato) regola la quantità di modulazione di frequenza applicata all'oscillatore 2, riferirsi a "Modulazione di Frequenza" a pag. 14 Questo parametro è generalmente indicato come "Indice FM".
Pulsante Sync (On/Off)	Quando il pulsante Sync è attivo, Osc 2 è in slave rispetto a Osc 1. Ciò significa che ogni volta che Osc 1 completa il proprio ciclo, Osc 2 viene forzato al reset (ricomincia cioè il proprio ciclo dall'inizio). Ciò produce un suono caratteristico, adatto per parti lead (assoli ecc.). Osc 1 determina l'altezza e variando l'altezza di Osc 2 si producono modifiche nel timbro. Per classici suoni sync, provare a modulare l'altezza dell'Osc 2 con un inviluppo o con un LFO. L'altezza dell'Osc 2 dovrebbe anche essere impostata più alta rispetto all'altezza dell'Osc 1.
Pulsante Tracking (On/Off)	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Freq Mod (On/Off)	Attiva/disattiva la modulazione di frequenza.
Pulsante Wave Mod (On/Off)	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.
Menu a tendina delle forme d'onda (riferirsi a "Selezione delle Forme d'Onda" a pag. 12)	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

Parametri OSC 3

L'Oscillatore 3 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Osc 3 (0–100)	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse (±48 semitoni)	Determina l'altezza base dell'Osc 3. Se è attivo il pulsante FM, questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione agli Osc 1/2.
Fine (±50 centesimi)	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Se è attivo il pulsante FM, questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione agli Osc 1/2.
Ratio (1–16)	Questo controllo (attivo solamente se il pulsante Freq Mod è attivato) regola la quantità di modulazione di frequenza applicata all'oscillatore 3, riferirsi a "Modulazione di Frequenza" a pag. 14 Questo parametro è generalmente indicato come "Indice FM".
Pulsante Sync (On/Off)	Quando il pulsante Sync è attivo, Osc 3 è in slave rispetto a Osc 1. Ciò significa che ogni volta che Osc 1 completa il proprio ciclo, Osc 3 viene forzato al reset (ricomincia cioè il proprio ciclo dall'inizio). Ciò produce un suono caratteristico, adatto per parti lead (assoli ecc.). Osc 1 determina l'altezza e variando l'altezza di Osc 3 si producono modifiche nel timbro. Per classici suoni sync, provare a modulare l'altezza dell'Osc 3 con un inviluppo o con un LFO. L'altezza dell'Osc 3 dovrebbe anche essere impostata più alta rispetto all'altezza dell'Osc 1.
Pulsante Tracking (On/Off)	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Freq Mod (On/Off)	Attiva/disattiva la modulazione di frequenza.
Pulsante Wave Mod (On/Off)	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.
Menu a tendina delle forme d'onda (riferirsi a "Selezione delle Forme d'Onda" a pag. 12)	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

Modulazione di Frequenza

Modulazione di Frequenza o FM significa che la frequenza di un oscillatore (chiamato carrier) è modulata dalla frequenza di un altro oscillatore (chiamato modulatore).

- In Prologue, Osc 1 è il modulatore, mentre Osc 2 e 3 sono i carrier.

Osc 2 in realtà può essere definito sia carrier che modulatore, poiché se viene applicato il parametro Freq Mod all'Osc 2, esso viene modulato dall'Osc 3. Se anche Osc 2 usa la modulazione di frequenza, Osc 3 verrà modulato da entrambi gli Osc 1 e Osc 2.

- Il suono “puro” della modulazione di frequenza esce attraverso gli oscillatori modulatori.

Ciò significa che si deve disabilitare l'uscita dell'Osc 1 quando si usa la modulazione di frequenza.

- Il pulsante Freq Mod abilita/disabilita la modulazione di frequenza.

- Il parametro Ratio determina il quantitativo di modulazione di frequenza.

Portamento

Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni di questo parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch “Mode” consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

Ring modulation

I Ring Modulator moltiplicano due segnali audio. I segnali sui quali viene applicata una ring modulation contengono frequenze aggiuntive generate dalla somma e dalla differenza tra le frequenze dei due segnali. In Prologue, l'Osc 1 viene moltiplicato con l'Osc 2, in modo da produrre frequenze somma e differenza. La ring modulation viene spesso usata per creare suoni tipo campana.

- Per ascoltare la ring modulation, abbassare il livello di uscita degli Osc 1 e 2, e alzare al massimo il livello del parametro “R.Mod”.

- Se Osc 1 e 2 sono sintonizzati sulla stessa frequenza e non viene applicata alcuna modulazione all'altezza dell'Osc 2, non accade nulla.

Se si modifica l'altezza dell'Osc 2, tuttavia, si noteranno modifiche drastiche nel timbro. Se gli oscillatori sono sintonizzati su un intervallo armonico, come ad esempio una quinta o un'ottava, il segnale al quale viene applicata la ring modulation suonerà armonico. Altri intervalli produrranno invece complessi timbri disarmonici.

- Disattivare il Sync dell'oscillatore quando si usa la ring modulation.

Noise generator

Un noise generator genera rumore (tutte le frequenze a livelli uguali). Le sue applicazioni includono la simulazione di suoni di batteria e suoni di respiro per strumenti a fiato.

- Per ascoltare solamente il suono del noise generator, è necessario abbassare il livello di uscita degli oscillatori e aumentare il livello del parametro Noise.

- Il livello del Noise Generator è inviato all'Involuppo 1 di default.

Riferirsi a “Pagina Involuppi” a pag. 19 per una descrizione dei generatori di Involuppo.

Sezione Filtro



Il cerchio nel mezzo contiene i parametri dei filtri. Il potenziometro centrale regola i parametri di cut off (taglio) dei filtri mentre l'anello esterno il tipo di filtro:

Parametro	Descrizione
Tipo di filtro	Imposta il tipo di filtro su passa-basso, passa-alto, passa-banda o notch. I tipi di filtro sono descritti nella tabella più avanti.
Cutoff	Questa manopola controlla la frequenza del filtro o “cut off” (frequenza di taglio). Se viene usato un filtro passa-basso, si può usare questo parametro per controllare l'apertura e la chiusura del filtro, producendo il classico suono “sweeping” dei sintetizzatori. Il modo in cui opera il parametro è determinato dal tipo di filtro (vedere la tabella più avanti).

Parametro	Descrizione
Emphasis	Questo è il controllo di risonanza del filtro. Per filtri passa-basso e passa-alto, aumentando il valore di Emphasis, vengono enfatizzate le frequenze intorno alla frequenza di cutoff impostata. Ciò produce un suono generalmente più sottile, ma con un cutoff sweep più marcato e pronunciato. Più alto è il valore di Emphasis del filtro, più risonante diventa il suono, finché questo inizia ad auto-oscillare, generando un'altezza distinta. Per filtri passa-banda o notch, le impostazioni di Emphasis modificano l'ampiezza della banda. Quando si aumenta il valore, la banda dove le frequenze sono lasciate passare (passa-banda), o tagliate (notch) diventerà più stretta.
Drive	Può essere usato per modificare il livello di ingresso del filtro. Livelli sopra 0dB introdurranno gradualmente una leggera distorsione del segnale in ingresso e una diminuzione della risonanza del filtro.
Shift	Internamente, ciascun filtro consiste in due o più "sotto-filtri" connessi in serie. Questo parametro provoca lo spostamento della frequenza di cutoff dei sotto-filtri. Il risultato dipende dal tipo di filtro selezionato: per i filtri di tipo passa-basso e passa-alto, questo parametro modifica l'inclinazione del filtro. Per i filtri di tipo passa-banda e notch, esso modifica l'ampiezza di banda. Il parametro Shift non ha effetto se sono selezionati i tipi di filtro 12dB LP o 12dB HP.
Tracking	Se questo parametro è impostato su valori superiori alla posizione di ore 12, la frequenza di cutoff del filtro aumenterà sulla tastiera sulla quale si sta suonando. Valori negativi invertono questo rapporto. Se il parametro Tracking è impostato completamente in senso orario, la frequenza di cutoff seguirà la tastiera di un semitono per tasto.

I tipi di filtro

Usando i pulsanti intorno alla manopola del cut off dei filtri si può selezionare il tipo di filtro da utilizzare. Sono disponibili i seguenti tipi di filtro (elencati in senso orario a partire da ore 9):

Tipo	Descrizione
12db LP	I filtri passa-basso lasciano passare le basse frequenze e tagliano le alte frequenze. Questo filtro passa-basso ha un'inclinazione più moderata (12dB/Ottava sopra la frequenza di cutoff), lasciando più armonici nel suono filtrato.
18dB LP	Questo filtro passa-basso ha un disegno a cascata e attenua le frequenze sopra la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 18dB/Ottava, come quello usato nel classico synth TB 303.
24dB LP	Questo tipo di filtro attenua le frequenze sopra la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 24dB/Ottava, e produce un suono grasso e caldo.
24dB LP II	Questo filtro passa-basso ha un disegno a cascata che attenua le frequenze sopra la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 24dB/Ottava, e produce un suono caldo e scuro.

Tipo	Descrizione
12dB Band	Questo filtro passa-banda taglia sia le frequenze alte che quelle basse al di sopra e al di sotto della frequenza di cutoff, con un'inclinazione di 12dB/Ottava, producendo un suono sottile e nasale.
12dB Notch	Un filtro notch che taglia le frequenze vicine alla frequenza di cutoff di 12dB/Ottava, lasciando passare le frequenze sopra e sotto. Questo produce un suono tipo phaser.
12dB HP	Un filtro passa-alto è l'opposto di un filtro passa-basso, poiché taglia le frequenze basse e lascia passare le frequenze alte. Questo filtro passa-alto ha un'inclinazione di 12dB/Ottava e produce un suono sottile e brillante.
24dB HP	Questo filtro ha un'inclinazione di 24dB/Ottava e produce un suono tagliente e brillante.

Volume Master e Pan



La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'Inviluppo 1, per generare un inviluppo dell'ampiezza per gli oscillatori.

La manopola Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. È possibile usare Pan come destinazione di modulazione.

Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. È possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto la sezione Filtro.



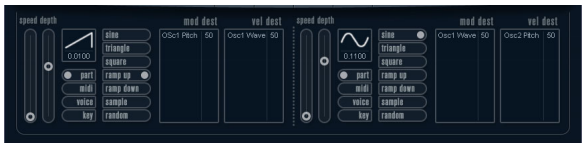
Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere di seguito.
- La pagina Inviluppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – riferirsi a ["Pagina Inviluppi"](#) a [pag. 19](#).

- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – riferirsi a [“Pagina Eventi”](#) a pag. 21.
- La pagina Effetti ha tre tipi separati di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – riferirsi a [“Pagina Effetti \(EFX\)”](#) a pag. 21.

Pagina LFO

La pagina LFO si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti.



A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box “Mod Dest” per ciascun LFO – riferirsi a [“Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO”](#) a pag. 18. Viene usato un oscillatore a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere di seguito), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, cioè come incrementi delle battute, del tempo del sequencer in Nuendo.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Waveform	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync (Part/MIDI/Voice/Key)	Imposta la modalità sync per il LFO. Vedere di seguito per una descrizione.

Le modalità Sync

Le modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è “free running” e avrà effetto su tutte le voci in sync. “Free running” significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

Le Forme d'Onda

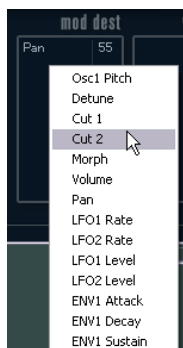
La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa. In questa modalità, un LFO campiona e mantiene i valori dell'altro LFO alla frequenza scelta.

Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina in cui sono visualizzate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut Off.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il cut off del filtro che viene modulato dal LFO.

4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box “Mod Dest”.

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

È possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box “Vel Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO. Verranno tutte elencate nel box “Vel Dest”.

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Controllo di modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

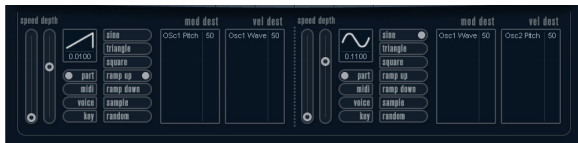
- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

Pagina Inviluppi

La pagina Inviluppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di inviluppo indipendenti.

I generatori di inviluppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



Nella pagina Inviluppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di inviluppo (viene mostrata la sezione relativa a un inviluppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro inviluppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'inviluppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli inviluppi per ciascun inviluppo corrispondente.

- I generatori di inviluppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere di seguito per una descrizione di questi parametri.

- È possibile impostare i parametri degli inviluppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di inviluppo. È possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Inviluppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un inviluppo dell'ampiezza. L'inviluppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato.

Se non sono stati assegnati inviluppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

I parametri degli Inviluppi sono i seguenti:

Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su "0", il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'inviluppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli inviluppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'inviluppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'inviluppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'inviluppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'inviluppo a ripartire da capo.

Assegnare destinazioni di modulazione degli Inviluppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Inviluppo, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno degli Inviluppi.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut Off.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Selezionare una curva di inviluppo adatta per la modulazione.

Si dovrebbe ora sentire il cut off del filtro che viene modulato dall'inviluppo quando si suona.

4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'inviluppo.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity degli Inviluppi

È possibile anche assegnare una modulazione degli Inviluppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno degli inviluppi.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'inviluppo.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli inviluppi tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'inviluppo.
- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'inviluppo.

Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante **EVENT** in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei controller. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.
- Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

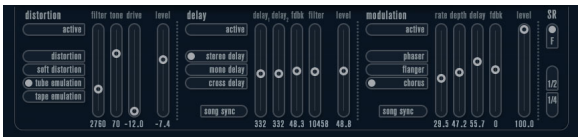
3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller.

Verranno tutte elencate nel box “Mod Dest” del rispettivo controller.

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante **EFX** in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.



Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.

- Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante “Active” in modo che compaia un punto.
- Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

Distortion

È possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.

Parametro	Descrizione
Drive	Amplifica il segnale d'ingresso per impostare la quantità di distorsione.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Delay

È possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.
- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Modulation

È possibile scegliere tra 3 tipi base di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.

Parametro	Descrizione
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

Spector



La sintesi in questo sintetizzatore si basa su un “filtro spettrale”, che consente di specificare la risposta di frequenza, disegnando il profilo del filtro nel display dello spettro. In forma semplificata, il percorso del segnale è il seguente:

- Il punto di partenza è il suono generato da degli oscillatori (fino a 6).

È possibile scegliere tra numerosi oscillatori in diverse configurazioni (in ottave, all'unisono ecc.). Gli oscillatori possono anche essere disintonizzati per ottenere suoni grassi o effetti speciali estremi.

- Ciascun oscillatore produce due forme d'onda di base, chiamate A e B.

È possibile scegliere tra sei diverse forme d'onda, selezionabili indipendentemente per A e B.

- Le due forme d'onda passano attraverso filtri spettrali separati (A e B).

È possibile disegnare diversi profili spettrali per i due filtri, oppure selezionare un profilo dai preset inclusi.

- I parametri Cut 1 & 2 consentono di modificare l'intervallo di frequenze del filtro spettrale.

Ciò rende semplice la creazione di filtri dal suono unico.

- Infine, un controllo Morph consente di missare le uscite di filtri spettrali A e B.

Poiché ciò può essere controllato con gli inviluppi, LFO ecc., è possibile creare effetti di morphing.

- Sono anche presenti dei parametri per controller e modulazione (due LFO, quattro inviluppi e tre effetti), riferirsi a “Modulazione e controller” a [pag. 25](#).

⇒ Il flusso di segnale del synth Spector è illustrato nella sezione “Diagrammi” a [pag. 57](#).

Parametri sonori

Sezione Oscillatore



Menu a tendina delle forme d'onda A/B

Vengono qui selezionate le forme d'onda di base per le uscite A e B degli oscillatori. Le opzioni si adattano particolarmente all'utilizzo con il filtro spettrale.

Coarse e Fine

Questi parametri forniscono una trasposizione e sintonizzazione complessiva degli oscillatori (in comune per tutti gli oscillatori e per le forme d'onda A e B).

Menu a tendina Oscillator

Questo menu a tendina viene aperto facendo clic sulla freccia situata sotto la sezione centrale (la quale illustra la configurazione dell'oscillatore correntemente selezionata).



Il menu a tendina permette di scegliere tra le seguenti configurazioni di oscillatori:

Opzione	Descrizione
6 Osc	6 oscillatori con la stessa altezza.
6 Osc 1:2	3 oscillatori con altezza base e 3 di un'ottava più in basso.
6 Osc 1:2:3	Tre gruppi di due oscillatori con rapporto di altezza di 1:2:3 (2 oscillatori con altezza base, 2 oscillatori a metà della frequenza dell'altezza base e 2 oscillatori a un terzo della frequenza).
6 Osc 1:2:3:4:5:6	6 oscillatori sintonizzati con il rapporto di altezza 1:2:3:4:5:6 (conosciuta come "serie subarmonica").
4 Osc 1:2	2 oscillatori con altezza base e 2 di un'ottava più in basso.
3 Osc	3 oscillatori con la stessa altezza.
2 Osc	2 oscillatori con la stessa altezza.
2 Osc 1:2	Un oscillatore con altezza base e uno di un'ottava più in basso.
1 Osc	Un oscillatore singolo. In questa modalità, i parametri Detune e Cut II non sono attivi.

Detune

Disintonizza gli oscillatori (in tutte le modalità degli oscillatori, eccetto "1Osc"). Valori bassi generano una disintonizzazione morbida simile a un chorus; aumentando il controllo, gli oscillatori vengono disintonizzati di diversi semitoni, ottenendo così fragorosi effetti speciali.

Raster

Questo parametro riduce il numero di armonici presenti nelle forme d'onda dell'oscillatore nei seguenti modi:

Impostazione	Descrizione
0	Tutti gli armonici presenti.
1	Solo tutti i secondi armonici presenti.
2	Solo tutti i terzi armonici presenti.
...	...e così via.

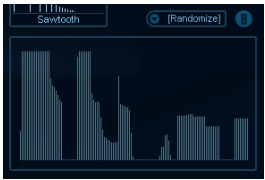
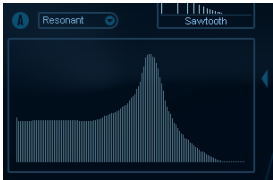
Portamento



Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni di questo parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch "Mode" consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

Sezioni dei filtri spettrali



È qui che vengono creati i profili (caratteristiche della risposta di frequenza) per i due filtri spettrali risonanti a 128 poli "A" e "B".

- È possibile usare il menu a tendina Preset per selezionare un preset di un profilo se si desidera.

- Per modificare il profilo, fare clic e "disegnarlo" con il mouse.

Una volta modificato il profilo selezionato, questo verrà chiamato "Custom" nel campo dei Preset sotto il display, ad indicare che non si sta più usando uno dei preset.

- Se si vuole calcolare una curva casuale per il filtro spettrale, è possibile scegliere la funzione Randomize dal menu a tendina Preset.

Ogni volta che si sceglie questa funzione, appare un nuovo spettro casuale.

Cut I e II



Questa funzione funziona più o meno come i controlli di cutoff della frequenza su un filtro convenzionale: con i controlli Cut impostati sul valore massimo, verrà usato l'intero intervallo di frequenze per il filtro spettrale; diminuendo il valore dei controlli Cut, viene gradualmente spostato in basso l'intero profilo, "chiudendo" il filtro. Si noti che:

- Se viene usata una configurazione a 2 oscillatori, è possibile impostare diversi "cutoff" per i due oscillatori, con Cut I e Cut II, rispettivamente. Analogamente, se sono usati più di due oscillatori, questi vengono internamente suddivisi in due gruppi, per i quali è possibile impostare "cutoff" indipendenti con i controlli Cut I e II.

Ad esempio, nelle modalità "6 Osc", Cut I agisce sul suono degli oscillatori 1, 3 e 5 mentre Cut II agisce sul suono degli oscillatori 2, 4 e 6. Nella modalità "1 Osc", il controllo Cut II non viene usato.

- Se si attiva il pulsante Spectrum Sync (simbolo di collegamento) tra i controlli Cut, le due manopole sono collegate (in sync) e ciascuna seguirà l'altra e saranno impostate entrambe sullo stesso valore.

Morph

Questa funzione controlla il mix tra il suono dei filtri spettrali A e B. Quando la manopola Morph viene interamente ruotata verso sinistra, si sentirà solamente il suono "A"; quando è ruotata interamente verso destra, si sentirà solamente il suono "B". Ciò consente di eseguire un morphing (manualmente o usando un LFO o un inviluppo) tra due suoni totalmente differenti.

Volume Master e Pan



La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'inviluppo 1, per generare un inviluppo dell'ampiezza per gli oscillatori.

La manopola Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. È possibile usare Pan come destinazione di modulazione.

Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. È possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto la sezione Morph.

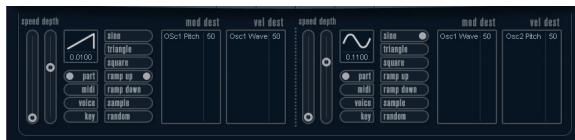


Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere di seguito.
- La pagina Involuppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – riferirsi a ["Pagina Involuppi"](#) a [pag. 27](#).
- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – riferirsi a ["Pagina Eventi"](#) a [pag. 29](#).
- La pagina Effetti ha tre tipi separati di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – riferirsi a ["Pagina Effetti \(EFX\)"](#) a [pag. 30](#).

Pagina LFO

La pagina LFO si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti.



A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box "Mod Dest" per ciascuno LFO – riferirsi a ["Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO"](#) a [pag. 26](#). Viene usato un oscillatore a

bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere di seguito), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, in modo che il valore verrà messo in sync con il tempo del sequencer in Nuendo, sottoforma di incrementi di battute.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Waveform	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync (Part/MIDI/Voice/Key)	Imposta la modalità sync per il LFO Vedere di seguito per una descrizione.

Le modalità Sync

Le modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è "free running" e avrà effetto su tutte le voci in sync. "Free running" significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

Le Forme d'Onda

La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa:

- In questa modalità, in realtà il LFO fa uso anche degli altri LFO.

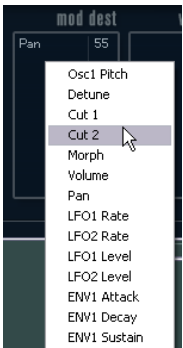
Ad esempio, se LFO 2 è impostato per usare Sample, l'effetto risultante dipenderà anche dalla velocità e dalla forma d'onda del LFO 1.

Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dal LFO.

4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

È possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box “Vel Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco.

Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO. Verranno tutte elencate nel box “Vel Dest”.

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Controllo di modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

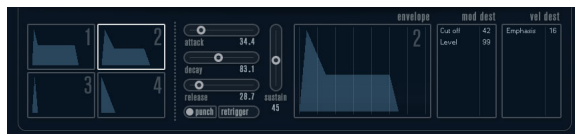
Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.
- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.

Pagina Involuppi

La pagina Involuppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di inviluppo indipendenti.

I generatori di inviluppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



Nella pagina Involuppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di inviluppo (viene mostrata la sezione relativa a un inviluppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro involuppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'inviluppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli involuppi per ciascun inviluppo corrispondente.

- I generatori di inviluppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere di seguito per una descrizione di questi parametri.

- È possibile impostare i parametri degli involuppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di inviluppo. È possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Inviluppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un inviluppo dell'ampiezza. L'inviluppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato.

Se non sono stati assegnati involuppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

I parametri degli Involuppi sono i seguenti:

Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su “0”, il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'involuppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli involuppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'involuppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'involuppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'involuppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'involuppo a ripartire da capo.

Assegnare destinazioni di modulazione degli Involuppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Involuppo, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno degli Involuppi. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Selezionare una curva di involuppo adatta per la modulazione.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dall'involuppo quando si suona.

4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'involuppo.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity degli Involuppi

È possibile anche assegnare una modulazione degli Involuppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno degli involuppi.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore considerato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'inviluppo.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli inviluppi tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte dell'inviluppo.
- Se viene inserito una valore negativo come quantità di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'inviluppo

Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante EVENT in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.

Controller	Descrizione
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno dei controller. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione. La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

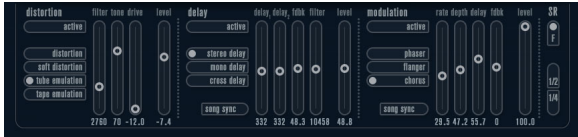
- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio. Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore considerato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller. Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest" del rispettivo controller.

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante EFX in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.



▪ Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.

▪ Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante “Active” in modo che compaia un punto.

Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

Distortion

É possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.
Drive	Amplifica il segnale d'ingresso per impostare la quantità di distorsione.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Delay

É possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.
- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Modulation

É possibile scegliere tra 3 tipi base di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.

Parametro	Descrizione
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

Mystic



La metodologia di sintesi usata da Mystic si basa su tre filtri comb (filtri a pettine) paralleli con feedback. Un filtro comb è un filtro con numerosi "notch" (i cosiddetti "minimi locali") nella propria risposta di frequenza, con le frequenze dei notch connesse armonicamente alla frequenza del notch fondamentale (più basso).

Un esempio tipico di comb filtering si ha quando si usa un effetto flanger o un delay con un tempo di ritardo molto breve. Come probabilmente saprete, aumentando il feedback (la quantità di segnale re-inviato indietro nel delay o nel flanger) si ottiene un tono risonante – questo tono è sostanzialmente ciò che produce Mystic. Questo metodo di sintesi estremamente semplice è in grado di generare un'ampia gamma di suoni, da toni morbidi di corde pizzicate a particolari timbri non armonici.

Il principio di base è il seguente:

- Si parte con un "impulso sonoro", generalmente con un decadimento molto breve.

Lo spettro dell'impulso sonoro avrà un grande effetto sulla qualità tonale del suono finale. Per impostare un impulso sonoro su Mystic si usa una versione molto semplificata della sintesi che caratterizza il synth Spector.

- L'impulso sonoro viene inviato ai tre filtri comb, in parallelo. Ognuno di essi possiede un feedback loop. Ciò significa che il segnale che esce da ciascun filtro comb viene rimandato indietro al filtro stesso. Si avrà così un tono di feedback risonante.

- Quando il segnale viene re-inviato indietro al filtro comb, questo passa attraverso un filtro variabile passa-basso separato.

Questo filtro corrisponde all'azione di smorzamento delle frequenze alte in uno strumento fisico – quando viene impostato su una frequenza di cutoff bassa, farà decadere gli armonici alti più rapidamente rispetto a quelli bassi (come accade ad esempio quando si pizzica una corda su una chitarra).

- Il livello del segnale di feedback è regolato da un controllo di feedback.

Questo determina il decadimento del tono di feedback. Impostando questo controllo su un valore negativo, si simula l'onda che si sposta in un tubo con un'estremità chiusa e una aperta. Il risultato che si ottiene è un suono sordo, tipico di un'onda quadra, di un'ottava più basso.

- Un controllo di Detune bilancia le frequenze fondamentali dei tre filtri comb, per suoni tipo chorus o effetti speciali drastici.

Infine si ha accesso ai parametri comuni dei synth – due LFO, quattro involuppi e una sezione effetti.

- Di default, l'Involuppo 2 controlla il livello dell'impulso sonoro – è qui che si imposta il breve decadimento dell'impulso quando si emulano dei suoni di archi, ecc.

⇒ Il flusso di segnale di Mystic è illustrato nella sezione “Diagrammi” a [pag. 57](#).

Parametri sonori

Sezione di Controllo dell'Impulso



Viene qui impostato l'impulso sonoro – il suono inviato ai filtri comb, che serve da punto di partenza per il suono. Il Controllo dell'Impulso presenta due forme d'onda di base che sono filtrate attraverso filtri spettrali separati con frequenza di base regolabile; ciò che si ottiene è un mix regolabile tra i due segnali della forma d'onda/filtro spettrale.

Display degli Spettri



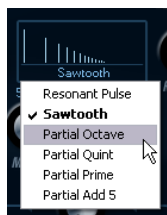
Consentono di disegnare il profilo di un filtro con il mouse per i filtri spettrali A & B.

- Per impostare il profilo, fare clic in uno dei display e trascinare il cursore del mouse per disegnare la curva desiderata. Si noti che questo creerà il profilo inverso nell'altro display, per una massima versatilità sonora.

Per impostare il profilo in maniera indipendente per i due filtri, tenere premuto [Shift] e fare clic e trascinare il cursore del mouse in ciascuno dei display.

- Usare il menu a tendina Preset per selezionare un preset per i profili se si desidera.
- Se si vuole calcolare una curva casuale per il filtro spettrale, è possibile scegliere la funzione Randomize dal menu a tendina Preset. Ogni volta che si sceglie questa funzione, appare un nuovo spettro casuale.

Menu a tendina delle forme d'onda



Il menu a tendina che si trova alla base della sezione delle forme d'onda (il box centrale in cima al pannello di controllo) consente di selezionare una forma d'onda di base da far passare attraverso il profilo del filtro A. Le opzioni si adattano particolarmente all'utilizzo con il filtro spettrale.

Taglia

Questo parametro bilancia la frequenza del profilo del filtro, lavorando in maniera analoga a un controllo di cutoff di un filtro standard di un synth. Per usare il profilo del filtro nel suo intero intervallo di frequenze, impostare Cut al suo valore massimo.

Morph

Regola il mix tra i due percorsi di segnale: il profilo spettrale della forma d'onda A e il profilo spettrale della forma d'onda B.

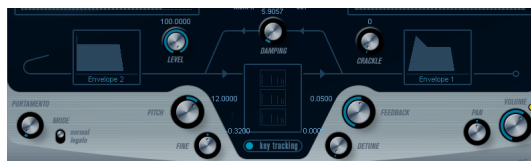
Coarse

Bilancia l'altezza dell'impulso sonoro. In uno tipico "setup di archi", quando l'impulso sonoro è molto breve, questo parametro non modificherà l'altezza del suono finale ma il colore tonale.

Raster

Elimina gli armonici dall'impulso sonoro. Poiché il contenuto di armonici dell'impulso sonoro è riflesso nel suono del filtro comb, questo modificherà il timbro finale.

Parametri sonori dei Filtri Comb



Damping

Si tratta di un filtro passa-basso 6dB/ottava che agisce sul suono che ritorna indietro ai filtri comb. Ciò significa che il suono diventerà man mano sempre più lieve nel corso del decadimento, cioè gli armonici alti decadranno più rapidamente rispetto agli armonici bassi (come avviene quando si pizzica una corda di chitarra ad esempio).

- Minore è il valore del parametro Damping, più è pronunciato questo effetto.

Se si apre completamente il filtro (manopola Damping impostata sul valore massimo), il contenuto di armonici sarà statico – cioè il suono non diventerà gradualmente più lieve nel corso del decadimento.

Level

Determina il livello dell'impulso sonoro inviato indietro ai filtri comb. Di default, questo parametro viene modulato dall'Involuppo 2. Ciò significa che si usa l'Involuppo 2 come involuppo del livello dell'impulso sonoro.

- Per un suono tipo archi, serve un involuppo con un attacco rapido, un decadimento molto breve e nessun sustain (in altre parole un "impulso"), ma si possono anche usare altri involuppi per altri tipi di suoni.

Provate ad esempio ad aumentare l'attacco o ad incrementare il sustain, per fare in modo che si possa sentire l'impulso sonoro insieme al suono del filtro comb.

Crackle

Consente di inviare del rumore direttamente nei filtri comb. Piccole quantità di rumore produrranno un effetto irregolare "crepitante"; quantità maggiori produrranno un rumore più pronunciato.

Feedback

Determina la quantità di segnale inviata indietro ai filtri comb (il livello di feedback).

- Impostando Feedback su zero (ore dodici) il suono del filtro comb viene completamente eliminato, dato che non viene prodotto alcun tono di feedback.
- Impostando Feedback su un valore positivo viene creato un tono di feedback. Con valori più alti vengono generati decadimenti più lunghi.
- Impostando Feedback su un valore negativo viene creato un tono di feedback con un suono più sordo, di un'ottava più basso. Con valori più bassi vengono generati decadimenti più lunghi.

Detune

Questo parametro bilancia le frequenze notch dei tre filtri comb paralleli, modificando completamente l'altezza dei loro toni di feedback. Valori bassi generano una disintonizzazione simile a un chorus. Valori più alti disintonizzano i tre toni in intervalli più ampi.

Pitch e Fine

Regolano l'altezza generale del suono finale. Consentono di modificare l'altezza sia dell'impulso sonoro che del suono finale del filtro comb.

Key Tracking

Questo pulsante determina se l'impulso sonoro deve seguire la tastiera o meno. Questo avrà effetto sul suono dei filtri comb in una maniera simile a un key track switch su un regolare filtro synth sottrattivo.

Portamento

Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni di questo parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch "Mode" consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

Volume Master e Pan

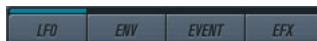


La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'Inviluppo 1, per generare un inviluppo dell'ampiezza per gli oscillatori.

La manopola Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. È possibile usare Pan come destinazione di modulazione.

Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. È possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto questa sezione.

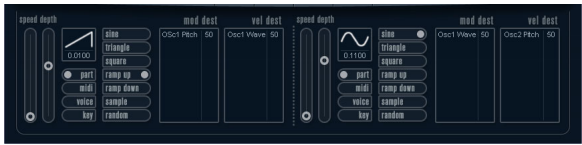


Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere di seguito.
- La pagina Inviluppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – riferirsi a ["Pagina Inviluppi"](#) a [pag. 36](#).
- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – riferirsi a ["Pagina Eventi"](#) a [pag. 38](#).
- La pagina Effetti ha tre tipi separati di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – riferirsi a ["Pagina Effetti \(EFX\)"](#) a [pag. 39](#).

Pagina LFO

La pagina LFO si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti.



A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box “Mod Dest” per ciascun LFO – riferirsi a [“Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO”](#) a pag. 35.

Viene usato un oscillatore a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere di seguito), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, in modo che il valore verrà messo in sync con il tempo del sequencer in Nuendo, sottoforma di incrementi di battute.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Waveform	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync (Part/MIDI/Voice/Key)	Imposta la modalità sync per il LFO. Vedere di seguito per una descrizione.

Le modalità Sync

Le modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è “free running” e avrà effetto su tutte le voci in sync. “Free running” significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.

Parametro	Descrizione
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

Le Forme d'Onda

La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa:

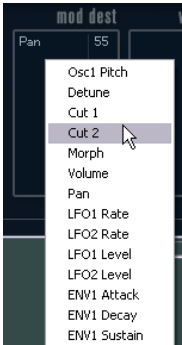
- In questa modalità, in realtà il LFO fa uso anche degli altri LFO.

Ad esempio, se LFO 2 è impostato per usare Sample, l'effetto risultante dipenderà anche dalla velocità e dalla forma d'onda del LFO 1.

Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei LFO. Comparire un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut. La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore considerato.

3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dal LFO.

4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

È possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco.

Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore considerato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO. Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

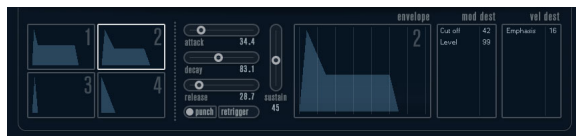
Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.
- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.

Pagina Involuppi

La pagina Involuppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di inviluppo indipendenti.

I generatori di inviluppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



Nella pagina Involuppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di inviluppo (viene mostrata la sezione relativa a un inviluppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro inviluppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'inviluppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli inviluppi per ciascun inviluppo corrispondente.

- I generatori di inviluppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere di seguito per una descrizione di questi parametri.

- È possibile impostare i parametri degli inviluppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di inviluppo.

È possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Inviluppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un inviluppo dell'ampiezza. L'inviluppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato.

Se non sono stati assegnati inviluppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

- L'Inviluppo 2 è assegnato di default al parametro Level. Riferirsi a "Level" a pag. 33.

I parametri degli Inviluppi sono i seguenti:

Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su "0", il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa azione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'inviluppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli inviluppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'inviluppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'inviluppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'inviluppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'inviluppo a ripartire da capo.

Assegnare destinazioni di modulazione degli Inviluppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Inviluppo, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno degli Inviluppi. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.
2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut. La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.
 - È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.
3. Selezionare una curva di inviluppo adatta per la modulazione. Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dall'inviluppo quando si suona.
4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'inviluppo. Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Assegnare destinazioni di velocity degli Inviluppi

È possibile anche assegnare una modulazione degli Inviluppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò avviene come segue:

1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno degli inviluppi. Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione. Vedere di seguito per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- È possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'inviluppo.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli inviluppi tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte dell'inviluppo.
- Se viene inserito una valore negativo come quantità di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'inviluppo

Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante EVENT in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno dei controller. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

- È possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio. Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

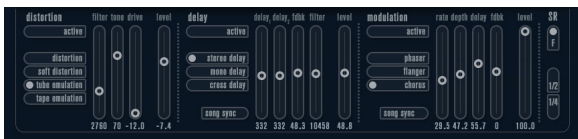
3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller.

Verranno tutte elencate nel box “Mod Dest” del rispettivo controller.

- Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante EFX in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.



- Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.

- Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante “Active” in modo che compaia un punto.

Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

Distortion

È possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Drive	Amplifica il segnale d'ingresso per impostare la quantità di distorsione.
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.

Parametro	Descrizione
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Delay

È possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.
- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Modulation

È possibile scegliere tra 3 tipi base di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.

Parametro	Descrizione
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

HALionOne



HALionOne è un campionatore in grado di riprodurre contenuti sonori nel formato HSB (HALion Sound Bank). Questi campioni hanno dei file preset associati in cui sono salvate le impostazioni del pannello di controllo e fanno riferimento ai campioni HSB. Sono inclusi numerosi preset (come file *.vstpreset e *.trackpreset).

Il funzionamento di HALionOne è estremamente semplice; caricate un preset (un file *.vstpreset o *.trackpreset per una traccia Instrument) e iniziate a suonare! È comunque ovviamente possibile agire sui parametri di base per adattare il suono ai propri gusti.

Parametri di HALionOne

HALionOne si differenzia dagli altri VST Instrument per il fatto che i parametri del pannello che vengono mostrati possono variare in base ai parametri salvati nel file HSB. I file HSB non possono essere creati con HALionOne, e HALionOne legge solamente i file HSB forniti con Nuendo. In questi file, determinati parametri sono assegnati come parte del file e dei programmi (o preset) associati. Ciò significa che per ciascun preset, solo i parametri assegnati vengono mostrati nel pannello dell'instrument. Generalmente si tratta dei cutoff dei filtri, dei parametri DCA e DCF e di tutti i parametri degli effetti assegnati (gli effetti sono "integrati").

Se si carica HALionOne per una traccia Instrument e si seleziona ad esempio il preset "Draw Organ", sono mostrati i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Cutoff	Consente di modificare la frequenza del filtro o il cutoff. Il filtro usato è un filtro Passa-Basso Waldorf, con inclinazione di 24 dB.
Resonance	Aumentando il valore di risonanza del filtro vengono enfatizzate le frequenze intorno alla frequenza del filtro impostata.
DCF Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCF (filtro).

Parametro	Descrizione
DCA Attack	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per raggiungere il suo livello più elevato.
DCA Decay	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per decadere al livello del sustain.
DCA Sustain	Controlla il livello del segnale DCA dopo la fase di Decay, finché viene premuto un tasto sulla tastiera MIDI.
DCA Release	Controlla il livello del segnale DCA dopo che viene rilasciato un tasto.
DCA Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCA (amplificatore).

L'assegnazione di questi parametri è usata per molti dei preset di HALionOne, ma non per tutti. Come detto sopra, potrebbero essere visualizzati altri parametri; questi verranno mostrati in maniera chiara sul pannello. Per la maggior parte dei preset vi sono anche degli effetti associati – i parametri degli effetti sono generalmente assegnati a dei controlli rapidi sulla destra e in genere controllano il mix dry/wet (originale/processato) dell'effetto.

Utilizzo degli effetti

Questo pulsante, situato nella parte inferiore destra del box che visualizza il nome del preset, consente di bypassare qualsiasi effetto. Il LED di fianco al pulsante si illumina se nel preset è in uso qualche effetto.

Cursore Efficiency

Il cursore Efficiency consente di bilanciare la qualità audio con la conservazione della potenza del computer. Più bassa è l'impostazione, più voci sono disponibili. Come compromesso però, viene ridotta la qualità sonora.

Voices

Il campo Voices visualizza dinamicamente il numero di voci correntemente usate.

LED di attività MIDI e Disk

Il LED di attività MIDI indica l'ingresso MIDI ricevuto. Il LED Disk si illumina di verde quando dei campioni vengono riprodotti dal disco e di rosso quando i campioni non possono essere caricati in tempo dal disco. In tal caso va considerata l'ipotesi di ridurre il valore del cursore Efficiency. Quando il LED Disk non si illumina, i campioni vengono letti dalla memoria.

Locate Contents

Se i file contenuto di HALionOne sono stati spostati in una posizione diversa (cioè in qualsiasi altra posizione rispetto alla cartella in cui questi erano stati immagazzinati al momento dell'installazione), è necessario usare la funzione Locate Contents per “informare” HALionOne su dove trovare i relativi file. Ciò avviene come segue:

- Fare clic-destro in qualsiasi punto del pannello di controllo e selezionare “Locate contents”.

Si apre una finestra in cui è possibile navigare fino a raggiungere la posizione della cartella.

HALionOne e file MIDI

Quando l'opzione “Importa su Tracce Instrument” è attiva nella finestra di dialogo Preferenze (pagina MIDI–MIDI File), se si importa un file MIDI in Nuendo, viene automaticamente impostata una traccia instrument, con HALionOne come instrument associato. Ciò consente di ascoltare rapidamente qualsiasi file MIDI importato, in modo da poter modificare le impostazioni dei parametri o di aggiungere effetti ecc.

Groove Agent ONE



Groove Agent ONE è una drum machine virtuale di semplice utilizzo in stile MPC, studiata per la creazione di beat e per la ricostruzione di loop.

I campioni audio possono essere associati con i pad di Groove Agent ONE. Ciascun pad viene associato con un'altezza note MIDI, consentendo così di triggerare i singoli pad tramite le note MIDI.

Per facilitare la creazione dei propri pattern di batteria, Groove Agent ONE offre molteplici funzioni avanzate.

Gruppi e pad

I pad e tutte le funzioni relative all'assegnazione e all'ascolto dei suoni sono disponibili nella metà destra del pannello di Groove Agent ONE.

Groove Agent ONE offre fino a 128 pad, organizzati in gruppi di 16 pad. È possibile scorrere i diversi gruppi facendo clic sul pulsante del gruppo (sezione Groups) corrispondente (etichettati da 1 a 8) che si trovano sopra i pad. Ciascun pad è mappato su una particolare nota MIDI (da C-2 a G8, il che equivale a 128 note).

- Il pulsante del gruppo attivo si illumina. Se uno o più pad di un gruppo hanno dei suoni mappati su di essi, intorno al gruppo di pulsanti viene visualizzato un ulteriore contorno rosso.

Di default, quando si apre Groove Agent ONE è attivo il gruppo 3.

Funzioni dei pad

- I pad visualizzano la nota MIDI associata nell'angolo superiore destro.

Per cambiare la nota MIDI, fare clic-destro su di essa e selezionare una nota diversa dal menu a tendina.

- È possibile assegnare fino a otto campioni per pad.

Riferirsi a ["Drag&drop di materiale audio"](#) a [pag. 43](#).

- Se a un pad sono stati assegnati uno o più campioni, il nome del primo di questi campioni viene visualizzato in fondo ad ogni pad.

Per modificare il nome, fare clic-destro su di esso, inserire un nuovo nome e premere [Invio]. In questo modo è possibile ad esempio indicare che a quel pad è assegnato più di un campione.

- Per cancellare l'assegnazione di un campione, fare clic sul pad e trascinare il campione (o i campioni) assegnato(i) nell'icona cestino nel display LCD sulla sinistra (riferirsi a ["Editing dei suoni"](#) a [pag. 44](#)).

Si noti che l'icona cestino si trova solo nelle pagine Voice, Filter o Amplifier.

- Lo stato del pad viene indicato da colori diversi. In fase di riproduzione, un pad si illuminerà di giallo fino a quando un campione mappato su quel pad viene riprodotto. Quando nella sezione Pad Edit sono attive le sezioni Voice, Filter o Amplifier e si fa clic su un pad, questo diventerà verde a indicare che è stato selezionato per l'editing. I pad non selezionati che non riproducono alcun pad sono di colore grigio.

- È possibile mettere in mute un pad facendo [Shift]-clic su di esso.

Un simbolo di divieto viene visualizzato sul pad silenziato. Per togliere dal mute un pad, fare nuovamente [Shift]-clic.

- È possibile trascinare un campione da un pad a un altro. Se il secondo pad ha già un campione mappato su di esso, l'assegnazione del campione viene scambiata. Si noti che è anche possibile scambiare le note MIDI di due pad premendo [Shift] quando si rilascia un campione.

- È possibile eseguire dei drag & drop dei campioni tra i gruppi.

Fare clic su un pad che ha un campione mappato su di esso, tenere premuto il pulsante del mouse e spostare il puntatore sopra il pulsante di un altro gruppo. Quando il display dei pad si modifica in modo da visualizzare i pad dell'altro gruppo, eseguire il drag & drop del campione nel pad desiderato.

Velocity

- La velocity viene determinata dal punto del pad in cui si fa clic: la velocity è più bassa in fondo al pad e più alta in cima.

- È possibile forzare tutti i pad su un valore di velocity pari a 127, attivando il pulsante V-Max nella sezione Global che si trova nell'angolo superiore destro del pannello di Groove Agent ONE.

Resettare i pad

Nella sezione Global che si trova nell'angolo superiore destro del pannello di Groove Agent ONE si trova un pulsante Reset che consente di annullare tutte le assegnazioni dei pad per l'istanza corrente di Groove Agent ONE.

Per precauzione, il pulsante Reset è bloccato di default. Facendo clic sul pulsante Reset quando questo è bloccato, non si ottiene alcun effetto.

Per sbloccare il pulsante Reset, tenere premuto il tasto [Shift] mentre si fa clic. Il pulsante diventa di colore rosso. Quando si fa ora clic sul pulsante Reset, tutte le assegnazioni dei pad vengono resettate.

- ⚠ Il pulsante Reset viene ri-bloccato automaticamente cinque secondi dopo che è stato sbloccato.

Drag&drop di materiale audio

Groove Agent ONE supporta operazioni di drag&drop avanzate. È possibile trascinare uno o più campioni contemporaneamente da Nuendo a Groove Agent ONE. I campioni verranno mappati sullo stesso pad oppure su altri pad.

È possibile trascinare i file in Groove Agent ONE da una delle seguenti sezioni di Nuendo:

- MediaBay
- Finestra Progetto
- Pool
- Editor dei Campioni (regioni)
- Editor delle Parti Audio

Campioni su più layer nello stesso pad

Quando si selezionano i campioni (da uno a otto) e si trascinano in Groove Agent ONE, una volta che questi vengono rilasciati in un pad (o nell'indicatore Layer – vedere sotto) per quel pad vengono automaticamente creati un numero corrispondente di layer.

Drag&drop su diversi pad

Oltre a rilasciare diversi campioni nello stesso pad, è possibile anche lasciare che Groove Agent ONE distribuisca i campioni tra i pad disponibili, in uno o più gruppi. Per fare ciò, selezionare i campioni desiderati, trascinarli nella finestra di Groove Agent ONE, premere [Shift] e rilasciare i campioni su di un pad. I campioni vengono mappati sui pad disponibili, a partire dal pad sul quale sono stati inizialmente rilasciati i campioni, procedendo quindi verso l'alto, in base all'altezza MIDI dei pad stessi.

Il numero di campioni che è possibile rilasciare nei diversi pad, dipende da quanti sono i pad disponibili nell'istanza corrente di Groove Agent ONE. Se Groove Agent ONE non può fornire un numero sufficiente di pad liberi per il numero di campioni rilasciati, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile confermare o cancellare l'operazione.

Sostituzione dei singoli campioni

Per sostituire un campione mappato su un pad con un altro campione, procedere come segue:

- Trascinare il nuovo campione sul pad, premere [Alt]/[Option] e rilasciarlo.

Per sostituire un campione su un layer di un pad con un altro campione, procedere come segue:

- Trascinare il nuovo campione sull'indicatore del Layer, premere [Alt]/[Option] e rilasciarlo sul layer desiderato.

Dividere un loop e triggerare i suoni individuali via MIDI

L'esecuzione del drag&drop su più pad presenta innumerevoli impieghi. Ad esempio, consente di triggerare dei suoni individuali da un loop audio, via MIDI. Procedere come segue:

1. Suddividere un loop di batteria tramite l'Editor dei Campioni. Aprire la parte audio risultante nell'Editor delle Parti Audio e premere [Ctrl]/[Command]-[A] per selezionare tutti gli eventi audio.

Consultare il Manuale Operativo per maggiori dettagli sulle operazioni di suddivisione.

2. Nell'Editor delle Parti Audio, fare clic su uno degli eventi selezionati e trascinarlo nella finestra di Groove Agent ONE.

3. Premere il tasto [Shift].

4. Puntare il puntatore del mouse su un pad vuoto e rilasciare il puntatore.

I singoli campioni della parte audio vengono quindi mappati sui pad disponibili di Groove Agent ONE.

Osservare ora la sezione Exchange (a sinistra dei pad): il pad MIDI Export (il campo che visualizza una doppia frequenza) in fondo alla sezione, è illuminato. Quando si vanno a mappare più campioni su diversi pad, Groove Agent ONE crea un file MIDI contenente tutte le informazioni MIDI necessarie per triggerare questi pad, e mappa questo file sul pad MIDI Export.

5. Trascinare questo file MIDI dal pad MIDI Export alla finestra di progetto di Nuendo.

Trascinando il file nella finestra progetto, viene creata una nuova traccia MIDI. È comunque possibile trascinare il file MIDI in una traccia MIDI o instrument esistente.

6. Riprodurre il file MIDI.

Il file MIDI non modificato riprodurrà lo stesso groove del loop audio originale. Modificando il file MIDI è possibile modificare il groove originale.

Salvare la configurazione di Groove Agent ONE

È possibile salvare la configurazione corrente di Groove Agent ONE, sia come preset del plug-in che come combinazione di un archivio Groove Agent ONE (.gak) e di un preset del plug-in.

Questi preset e archivi sono utili nei casi in cui si desidera utilizzare le impostazioni e i campioni correnti su un computer differente.

Salvare i preset del plug-in

È possibile salvare la propria configurazione corrente di Groove Agent ONE, includendo tutte le impostazioni relative ai campioni, ai pad e ai gruppi, come preset del plug-in.

1. In cima alla finestra di Groove Agent ONE, fare clic sul pulsante VST Sound a destra del menu a tendina dei Preset e selezionare "Salva Preset".

Si apre la finestra di dialogo Salva Preset.

2. Inserire un nome per il nuovo preset e fare clic su OK. Il preset viene salvato nella cartella User Content del proprio sistema.

Caricare i preset del plug-in

Procedere come segue per caricare un preset del plug-in esistente:

1. In cima alla finestra di Groove Agent ONE, fare clic sul pulsante VST Sound e selezionare "Carica Preset" dal menu a tendina.

Si apre il Browser dei Preset.

2. Il browser dei preset visualizza tutti i preset trovati nella cartella VST 3 Presets di Groove Agent ONE. Fare doppio-clic sul preset desiderato per caricarlo.

Il browser dei preset si chiude e il preset viene caricato in Groove Agent ONE.

- Quando non si riesce a individuare un campione appartenente a un preset, Groove Agent ONE chiede di individuare tale file. È possibile sia fare clic su Ignora per saltare questo messaggio, fare clic su Individua File per raggiungere una cartella specifica contenente il/i file mancante/i, oppure fare clic su Cerca Cartella per raggiungere una cartella specifica e una qualsiasi sotto-cartella che potrebbe contenere il/i file mancante/i.

Salvare un archivio GAK

È possibile salvare tutte le impostazioni di Groove Agent ONE e i file dei campioni a cui si fa riferimento nella configurazione corrente, come kit di Groove Agent ONE. L'estensione file di questi kit è "*.gak". Procedere come segue:

1. Configurare Groove Agent ONE secondo le proprie preferenze.

2. Nella sezione Exchange fare clic sul pulsante Export. Si apre la finestra di dialogo "Export Groove Agent ONE kit", in cui è possibile specificare una posizione e un nome per il nuovo archivio.

3. Fare clic su Salva.

Viene così creato l'archivio e si chiude la finestra di dialogo.

⚠ Si noti che un file preset del plug-in viene creato accanto al file .gak. Questo preset costituisce il riferimento del campione all'interno del file .gak. Esso può essere trovato all'interno di MediaBay, offrendo così l'accesso a tutte le impostazioni di Groove Agent ONE (inclusi tutti i campioni) da Nuendo.

Caricare un archivio GAK

Per caricare un file GAK, procedere come segue:

1. Nella sezione Exchange fare clic sul pulsante Import. Raggiungere il file GAK.

2. Fare clic su Apri.

Le impostazioni salvate e tutti i campioni vengono importate in Groove Agent ONE.

Editing dei suoni

Tutte le funzioni di sound editing si trovano sotto il display LCD nella metà sinistra del pannello.

Il display LCD è in grado di visualizzare quattro diverse pagine di sound editing, selezionabili facendo clic su uno dei quattro pulsanti nella sezione Pad Edit.

Le informazioni nella pagina Play si riferiscono a quella istanza di Groove Agent ONE nel suo complesso. Quando il pulsante Play è attivato, il display LCD visualizza il nome del preset VST caricato e le informazioni relative al numero di campioni e di pad usati da quell'istanza di Groove Agent ONE. Il parametro Size indica la quantità di RAM occupata dai campioni caricati in quel momento. Il contatore Polyphony visualizza il numero di pad che sono al momento riprodotti.

Nelle pagine Voice, Filter e Amplifier, vengono visualizzati dei dati campione-specifici:

Parametro	Descrizione
Cursore Luminosità	Usare il piccolo cursore nella parte sommitale del display LCD per impostarne la luminosità.
Preset VST	Il nome di un Preset VST caricato viene visualizzato nella parte in alto a sinistra del display LCD.
Sample/Pad	Il nome del campione (e del pad a cui è assegnato).
Icona cestino	È possibile eliminare l'assegnazione corrente dei campioni facendo clic su un pad o sull'indicatore Layer (vedere sotto) e trascinandoli sull'icona cestino.
MIDI input off	Quando il pulsante del simbolo MIDI nell'angolo superiore destro del display LCD è attivato, il display LCD visualizzerà la forma d'onda e i valori dei parametri del campione che viene al momento riprodotto. Quando questo pulsante è disattivato, il display visualizzerà solamente i dati del campione che in quel momento viene modificato.
Indicatore Layer	La barra lunga vicino alla parte superiore del display LCD visualizza il layer attivo per il pad corrente. Se per il pad selezionato esiste più di un layer, la barra viene divisa di conseguenza. È possibile trascinare la barra divisoria tra i layer, per modificare gli intervalli di velocity di ciascun layer. È possibile trascinare un nuovo campione da MediaBay e rilasciarlo direttamente sulla barra indicatore del Layer (in maniera analoga al rilascio di un campione su di un pad). È possibile trascinare i layer in una posizione diversa della barra.
Layer	Il numero del layer indica il layer attivo del pad corrente.
Sample	È il nome del file del campione.
Velocity	È qui possibile specificare un intervallo di velocity per il layer corrente.
Coarse	È qui possibile accordare il campione fino a ± 12 semitoni.
Fine	Questo parametro consente di sintonizzare con precisione il campione fino a ± 100 cent.
Volume	Regola il volume del campione.
Display delle forme d'onda	La forma d'onda del campione corrente.
Locatori s/e nel display delle forme d'onda	È possibile definire i punti di inizio e fine di un campione, trascinando i locatori s ed e nel display delle forme d'onda. Quando si fa clic su un locatore e si preme [Ctrl], questo viene ingrandito sulla forma d'onda e il display viene centrato intorno al locatore stesso. Si noti che i locatori scattano automaticamente ai punti di zero.

A seconda della pagina selezionata (Play, Voice, Filter, Amplifier), vengono visualizzati fino a sei controlli rapidi con diverse assegnazioni di parametri specifiche per i pad.

Parametri della pagina Play

I controlli dei parametri nella pagina Play sono delle copie degli parametri presenti nelle pagine Voice, Filter e Amplifier.

La fila di controlli che si trova sotto il display LCD include sei parametri:

Parametro	Descrizione
Volume	Il volume del pad correntemente selezionato per l'editing.
Pan	L'impostazione di panorama del pad correntemente selezionato per l'editing.
Coarse	Usare questo controllo per sintonizzare il pad fino a ± 12 semitoni.
Cutoff	Imposta la frequenza di cutoff del filtro.
Q	Imposta la risonanza del filtro.
Output	Groove Agent ONE offre fino a 16 uscite stereo. Tramite questo controllo è possibile assegnare i pad a uscite individuali.

Parametri della pagina Voice

La fila di controlli che si trova sotto il display LCD include sei parametri:

Parametro	Descrizione
Mode	È qui possibile invertire il campione correntemente selezionato, in modo da poterlo ascoltare riprodotto al contrario.
Coarse	Usare questo controllo per sintonizzare il pad fino a ± 12 semitoni.
Fine	Usare questo controllo per sintonizzare con precisione il pad fino a ± 100 cent.
Mute Gr.	Tramite questo controllo è possibile assegnare un pad a uno degli otto gruppi in mute. I pad all'interno di un gruppo in mute non verranno mai riprodotti simultaneamente. Le nuove note cancelleranno le note precedenti.
Tr. Mode	Il campione del pad correntemente selezionato viene riprodotto dall'inizio alla fine (One Shot) o solo per il tempo in cui viene premuto il pulsante del mouse/tasto (Key Hold). Key Hold può anche essere determinato dalla lunghezza della nota MIDI corrispondente nella traccia.
Output	Groove Agent ONE offre fino a 16 uscite stereo. Tramite questo controllo è possibile assegnare i pad a uscite individuali. Consultare il Manuale Operativo per maggiori informazioni su come utilizzare strumenti multimediali in Nuendo.

Parametri della pagina Filter

La fila di controlli che si trova sotto il display LCD include quattro parametri utilizzati per modificare il filtro di Groove Agent ONE:

Parametro	Descrizione
Tipo	Impostare il tipo di filtro: passa-basso (LP), passa-alto (HP) o passa-banda (BP). Se si imposta questa monopola su OFF, le impostazioni definite in questa pagina di editing non avranno effetto.
Cutoff	Imposta la frequenza di cutoff del filtro.
Q	Imposta la risonanza del filtro.
Mod	Questo parametro determina l'influenza che ha la velocity sulla frequenza di cutoff. Se impostato su 0%, l'impostazione non avrà alcun effetto. Se impostato su un qualsiasi altro valore, la frequenza di cutoff viene modificata in base alla velocity.

Parametri della pagina Amplifier

La fila di controlli che si trova sotto il display LCD include sei parametri:

Parametro	Descrizione
Volume	Il volume del pad correntemente selezionato per l'editing.
Pan	L'impostazione di panorama del pad correntemente selezionato per l'editing.
Attack	Controlla il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplifier.
Release	Controlla il tempo di rilascio dell'involuppo dell'amplifier. Ridurre il tempo di rilascio per accorciare il decadimento dei suoni riprodotti in modalità one-shot.
Amp Mod	Questo parametro determina l'influenza che ha la velocity sull'impostazione del volume del pad. Se impostato su 100%, il pad suonerà tanto più forte quanto maggiore è la velocity. Se impostato su 0%, la velocity non avrà alcun effetto sul volume del pad.
Attack Mod	Questo parametro determina l'influenza che ha la velocity sull'impostazione dell'attacco. Se impostato su 0%, la velocity non avrà alcun effetto sull'attacco. Se viene impostato su 100% e si suona un pad con velocity elevata, il tempo di attacco viene aumentato del 50%. Maggiore è l'impostazione del parametro Attack Mod, maggiore sarà il tempo di attacco aggiuntivo per un pad.

Volume Master

Nella sezione Master, in basso a sinistra del pannello di Groove Agent ONE si trova un cursore volume master col quale si regola il volume di uscita dell'instrument.

La sezione Exchange

Questa sezione viene usata per importare o esportare dati da/verso Groove Agent ONE.

Importare file MPC

Facendo clic sul pulsante Import, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile cercare e selezionare un file PGM (.pgm è il formato di interscambio AKAI MPC).

⇒ Groove Agent ONE importa solo dati mappati dai file .PGM. Qualsiasi altra informazione (su effetti MPC, ecc.) non può essere importata in Groove Agent ONE.

Il pad MIDI Export è descritto nel dettaglio nella sezione ["Dividere un loop e triggerare i suoni individuali via MIDI"](#) a pag. 43.

La funzione del pulsante Export è descritta nel dettaglio nella sezione ["Salvare un archivio GAK"](#) a pag. 44.

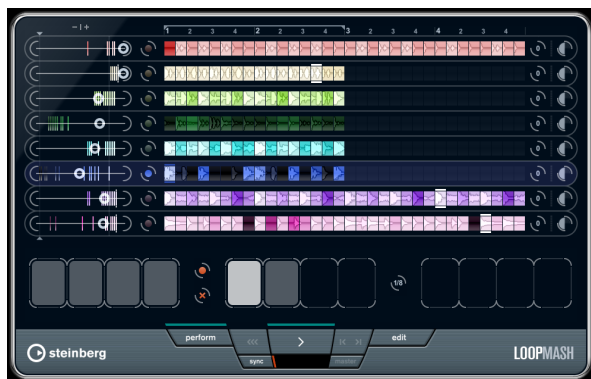
Automazione dei parametri di Groove Agent ONE

Quando si apre una sotto-traccia di automazione per una traccia che utilizza Groove Agent ONE, è possibile selezionare i seguenti parametri per il plug-in dalla finestra di dialogo Aggiungi Parametri:

- Volume
- Pan
- Mute
- Cutoff
- Resonance

Questi parametri sono disponibili per i pad da C1 a B4.

LoopMash



LoopMash è assolutamente unico nel suo genere: un potentissimo strumento per la suddivisione e il riassettaggio istantaneo di qualsiasi tipo di materiale audio di carattere ritmico. Con LoopMash è possibile preservare il pattern ritmico di un loop audio, sostituendo però tutti i suoni del loop con i suoni di altri loop (fino a sette diversi).

LoopMash è totalmente integrato in Nuendo, il che consente di eseguire un semplice drag & drop dei loop audio da MediaBay o dalla Finestra Progetto, direttamente all'interno del pannello di LoopMash.

Per cominciare

Per fornire una prima impressione delle potenzialità offerte da LoopMash, è stato creato un preset tutorial. Procedere come segue:

1. In Nuendo, creare una traccia instrument con LoopMash come VST Instrument associato.
Fare clic sul pulsante Modifica nell'Inspector della nuova traccia audio per aprire il pannello di controllo di LoopMash. Esso presenta due aree principali: la sezione delle tracce nella parte superiore del pannello e la sezione dei parametri nella parte inferiore.
2. In cima al pannello del plug-in, fare clic sull'icona a destra del campo menu Preset e selezionare Carica Preset dal menu a tendina.
3. Si apre il browser dei Preset, che visualizza i preset che si trovano nella cartella VST 3 Presets di LoopMash.
4. Selezionare il preset chiamato "A Good Start...(Tutorial)88".
Il browser dei preset si chiude e il preset viene caricato in LoopMash.

5. In fondo al pannello, assicurarsi che il pulsante Sync sotto i controlli di trasporto sia disattivato e avviare la riproduzione facendo clic sul pulsante di avvio.

Nel pannello del LoopMash, si può vedere una forma d'onda suddivisa nella traccia superiore (rossa). Questa traccia viene selezionata (come indicato dal colore di sfondo della traccia e dal pulsante illuminato a sinistra del display della forma d'onda).

La traccia selezionata porta il loop master. Il pattern ritmico dell'uscita di LoopMash è governato dal loop master – cioè, ciò che si sente è il pattern ritmico di questo loop.

6. Osservare la striscia di 12 pad sotto la sezione delle tracce: il primo pad (all'estrema sinistra) viene selezionato. Selezionare il terzo pad.

Nel display delle tracce viene visualizzato un nuovo loop nella seconda traccia e si potrà sentire che il suono di rullante del primo loop è stato sostituito con un suono di battito di mani.

7. Selezionare il quinto, e quindi il settimo pad. Ogni volta, viene aggiunto un nuovo loop.

Si noti che il pattern ritmico della musica rimane lo stesso, benché un numero crescente di loop venga preso da altri loop.

A sinistra di ciascuna traccia, si trova il cursore di guadagno di somiglianza. Questi cursori costituiscono l'elemento di controllo più importante di LoopMash: più a destra si muove il cursore di guadagno di somiglianza per una traccia, più i suoni di quel particolare loop diventano significativi per il segnale in uscita del LoopMash.

Come funziona LoopMash?

Ogni volta che si importa un loop in LoopMash, il plug-in analizza il materiale audio. Esso genera quindi i cosiddetti "descrittori percettivi" (informazioni su tempo, ritmo, spettro, timbro, ecc.) e divide il loop in segmenti di note da un ottavo.

Ciò significa che una volta che sono stati importati diversi loop, LoopMash conoscerà il pattern ritmico di ciascuno di essi e la posizione dei diversi suoni che formano quel pattern all'interno di ciascun loop. Nel corso della riproduzione, LoopMash utilizza i descrittori percettivi per determinare quanto ciascun segmento del loop è simile al segmento corrente della traccia master.

Si noti che LoopMash non categorizza i suoni, ma cerca delle similitudini generali nel suono. Ad esempio, LoopMash potrebbe sostituire un suono di rullante particolarmente grave con un suono di cassa, anche nel caso in cui si abbia a disposizione anche un suono di rullante, il quale però risulta più squillante. LoopMash cerca sempre di creare un loop acusticamente simile al loop master, usando però altri suoni.

La similitudine viene indicata dalla luminosità di ciascun segmento su ciascuna traccia e anche dalla posizione di ciascun segmento nel cursore di guadagno di somiglianza che si trova a sinistra di ciascuna traccia. Più un segmento è luminoso, maggiore è la similitudine con il segmento corrente della traccia master e quindi più a destra questo viene indicato nel cursore di guadagno di somiglianza. I segmenti più scuri possiedono un grado di similitudine più basso e si trovano più a sinistra nel cursore.

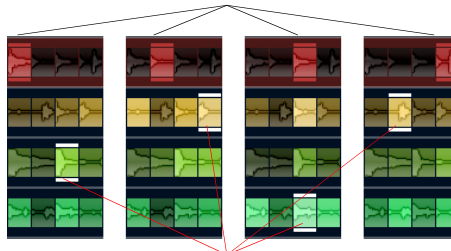
Le impostazioni di guadagno di somiglianza delle diverse tracce determinano quale segmento ha la priorità di riproduzione. Viene così creato un nuovo loop, per l'ennesima volta, ma con il pattern ritmico del loop master originale.

Nella figura che segue sono presenti quattro tracce. La traccia in cima è la traccia master. Nel corso della riproduzione, LoopMash si sposta man mano all'interno del loop master (il che viene indicato da una linea orizzontale sopra e sotto il segmento corrente) e seleziona automaticamente quattro diversi segmenti da queste tracce, in modo da sostituire i segmenti della traccia master. Il segmento correntemente riprodotto viene indicato da una linea bianca orizzontale sopra e sotto di esso.



La figura seguente mostra il risultato del processo di selezione per ciascuno step di riproduzione.

I segmenti della traccia master per gli step di riproduzione da 1 a 4.



I segmenti da 1 a 4, selezionati per la riproduzione.

Per ottenere le performance migliori, usare dei file audio che presentano la stessa frequenza di campionamento del proprio progetto (per evitare che si verifichi la conversione della frequenza di campionamento quando vengono caricati dei preset o in fase di salvataggio delle scene).

Si consiglia di sperimentare con i preset di LoopMash inclusi e con i propri loop di lunghezza e ritmo diversi e contenenti suoni differenti – LoopMash è proprio come uno strumento e consigliamo molto caldamente di suonarlo!

I parametri di LoopMash

È possibile influenzare il processo di assemblaggio costante di nuovi loop con le diverse funzioni e controlli dei parametri di LoopMash.

⇒ Si noti che molti dei parametri di LoopMash possono essere automatizzati. Fare riferimento alla descrizione relativa all'automazione dei parametri dei VST instrument nel capitolo "VST Instrument e Tracce Instrument" del Manuale Operativo.

Controlli per le tracce

- LoopMash offre il supporto per avanzate operazioni di drag&drop. È possibile trascinare singoli file di loop da Nuendo o da Explorer/Finder, alle tracce del pannello di LoopMash.

Il modo più rapido per trovare i contenuti di LoopMash consiste nell'utilizzare MediaBay: aprire il nodo VST Sound e la cartella LoopMash. I file possono essere trascinati in LoopMash dalle seguenti sezioni di Nuendo: MediaBay, Finestra Progetto, Pool, Editor dei Campioni (regioni), Editor delle Parti Audio. Se si trascina un loop su una traccia già occupata, il loop originale viene sostituito.

- È possibile ascoltare i singoli segmenti di ciascuna traccia, cliccandoci sopra.

Si può anche usare la funzione Step nei controlli di trasporto (vedere di seguito) per ascoltare segmenti singoli.

- È possibile impostare un valore di trasposizione.

Fare clic sul pulsante a destra della forma d'onda e selezionare l'intervallo di trasposizione desiderato dal menu a tendina. Il valore impostato viene visualizzato sul pulsante. Si noti che questa funzione è legata al parametro Slice Timestretch (vedere più avanti). Quando Slice Timestretch è disattivato, la trasposizione viene creata aumentando/diminuendo la velocità di riproduzione dei segmenti (la trasposizione di una traccia in su di un'ottava, corrisponde a riprodurre i segmenti due volte più veloci). Con la funzione Slice Timestretch attiva, si ottiene un pitch shift effettivo, cioè non si ha alcuna modifica nella velocità di riproduzione.

- È possibile modificare i volumi relativi delle tracce, tramite il controllo del volume che si trova all'estrema destra di ciascuna traccia.

Ciò è particolarmente utile per regolare i livelli tra le tracce. Il VU meter a sinistra del controllo del volume offre un riscontro visivo del volume della traccia corrente.

- Per eliminare un loop da una traccia di LoopMash, fare clic-destro sulla traccia e selezionare "Remove from track".

- Una traccia è sempre selezionata. Si tratta della traccia master: essa genera il pattern ritmico che si può sentire, e sono i suoni di questa traccia che vengono sostituiti dai segmenti selezionati dagli altri loop nella configurazione corrente di LoopMash.

Attivare il pulsante a sinistra del display della forma d'onda per selezionare la traccia corrispondente e renderla la traccia master.

- Una linea orizzontale sopra e sotto i singoli segmenti indicano la posizione di riproduzione corrente all'interno del loop master (nel colore della traccia) e il segmento correntemente selezionato per la riproduzione (in bianco).

- Il cursore di guadagno di somiglianza (a sinistra di ciascuna traccia) determina quanto una particolare traccia è importante per il "mashing up" del loop master.

Spostare il cursore verso destra per selezionare più segmenti dalla traccia corrispondente per la riproduzione, e verso sinistra per ridurre il numero di segmenti per la riproduzione (il cursore è impostato a metà di default).

- Trascinare il controllo relativo alla soglia di somiglianza (la linea sottile provvista di maniglie in alto e in basso, che interseca tutti i cursori di guadagno di somiglianza) verso sinistra o destra, per determinare un livello di somiglianza minimo che le varie porzioni devono soddisfare, per poter essere considerate per la riproduzione.

Le porzioni con un valore di similitudine inferiore (che sta cioè a sinistra) a questo livello soglia non vengono riprodotte.

- La luminosità dei segmenti cambia quando si muove il cursore di guadagno di somiglianza.

Più si va verso destra, più tenue sarà il colore e maggiore sarà la priorità di riproduzione per quei segmenti. Il segmento al momento di riproduzione è più luminoso.

- Le linee verticali nel cursore di guadagno di somiglianza corrispondono ai segmenti in quel loop.

I pattern variabili dei diversi segmenti indicano la somiglianza di ciascuno di essi, su tutte le tracce, con il segmento corrente della traccia master. Più a destra si trova una linea, maggiore è la somiglianza di quel segmento con il segmento master. Un segmento deve trovarsi a destra della linea della soglia di somiglianza (vedere in precedenza) per poter essere considerato per la riproduzione.

- Una traccia può contenere fino a 32 segmenti.

Nel caso in cui si ha un loop particolarmente lungo che contiene più di 32 segmenti, LoopMash importerà solamente i primi 32 segmenti. Idealmente, si dovrebbero usare dei file di loop tagliati sulle misure. Quando si importano i file da MediaBay, LoopMash utilizza le informazioni di tempo fornite da MediaBay per la suddivisione del loop.

- In cima alla sezione della traccia, viene visualizzato un riquadro che visualizza le misure (usando l'indicazione tempo del progetto).

- Se si desidera ridurre la lunghezza di riproduzione del loop master, è possibile trascinare le parentesi che si trovano in cima della sezione delle tracce.

È possibile trascinare i bordi delle parentesi, oppure trascinare le parentesi nel loro complesso. Ciò consente di selezionare anche un intervallo molto ridotto all'interno del loop master per la riproduzione – il resto del loop non viene preso in considerazione. Si noti che intervalli di loop molto brevi (inferiori a una misura) potrebbero entrare in conflitto con le impostazioni dell'intervallo di Jump (vedere più avanti).

Controlli di trasporto

I controlli di trasporto si trovano in fondo al pannello di LoopMash.

Pulsante	Descrizione
Riproduci	Fare clic sul pulsante Riproduci per avviare o fermare la riproduzione.
Locate	Fare clic sul pulsante Locate per tornare all'inizio del loop (misura 1/quarto 1). Quando si fa clic su questo pulsante viene sempre avviata automaticamente la riproduzione.
Step	Facendo clic nella metà sinistra/destra di questo pulsante, ci si porta avanti/indietro lungo la timeline, riproducendo un segmento alla volta.

Impostare il tempo in LoopMash

Nel corso della riproduzione, LoopMash può essere sincronizzato con il tempo impostato in Nuendo, oppure può seguire le proprie impostazioni di tempo:

- Fare clic sul pulsante Sync (a sinistra del campo tempo) per attivare o disattivare la sincronizzazione al tempo del progetto impostato in Nuendo.

Quando il pulsante Sync è attivato, la riproduzione può essere avviata usando i controlli di trasporto di Nuendo. Con Sync disattivato, LoopMash avvierà la riproduzione solo quando si fa clic sul pulsante Riproduci in LoopMash.

- Quando il pulsante Sync è disattivato, il tempo corrente di LoopMash (in BPM) viene visualizzato nel campo tempo sotto il pulsante Riproduci.

Per modificare il tempo "locale", fare clic nel campo tempo, inserire un nuovo valore e premere [Invio].

- Quando il pulsante Sync è disattivato, è possibile fare clic sul pulsante Master (a destra del campo tempo) per copiare il tempo del loop master corrente nel campo tempo.

Il parametro Sync On/Off può essere automatizzato. Ciò è utile per controllare LoopMash in un progetto di Nuendo – con Sync impostato su off, la riproduzione all'interno di un progetto viene messa in pausa.

La pagina Edit

Fare clic sul pulsante Edit (a destra dei controlli di trasporto) per aprire la pagina Edit. I controlli disponibili in questa pagina consentono di determinare il modo in cui LoopMash gestisce la riproduzione.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Opzione	Descrizione
Number of Voices	È qui possibile impostare il numero totale di segmenti da tutte le tracce, che verranno usati per sostituire il segmento master (in base alle impostazioni correnti del cursore di guadagno di somiglianza). Il numero varia da una (sinistra) fino a quattro (destra) voci, cioè possono essere riprodotti simultaneamente fino a quattro loop. Se si aumenta il numero di voci, cresce il carico sulla CPU.
Voices per Track	Si tratta del numero massimo di segmenti che possono essere selezionati da una singola traccia. L'intervallo va da uno a quattro. Minore è il numero di segmenti che possono essere utilizzati dalla stessa traccia, maggiore sarà la varietà ottenibile in uscita da LoopMash.
Slice Selection Offset	Spostare questo cursore verso destra per fare in modo che i segmenti con scarsa somiglianza vengano selezionati per la riproduzione. Questa impostazione agisce su tutte le tracce di quella scena (vedere più avanti).
Random Slice Selection	Spostare questo cursore verso destra per garantire un maggiore livello di variazione quando si selezionano dei segmenti da riprodurre, aggiungendo una componente "di casualità" al processo di selezione. Questa impostazione agisce su tutte le tracce di quella scena (vedere più avanti).
Slice Quantize	Spostare questo cursore verso destra per applicare una quantizzazione ai segmenti (i segmenti vengono cioè allineati su una griglia basata su note da un ottavo). Quando il cursore si trova completamente a sinistra, i segmenti seguiranno il pattern ritmico definito dal loop master originale.
Staccato Amount	Quando si sposta questo cursore verso destra, la lunghezza dei segmenti viene ridotta gradualmente, generando così uno staccato.
Slice Timestretch	Usare questa opzione per applicare delle modifiche in tempo reale alla durata (timestretch) dei segmenti, in modo da riempire dei vuoti o da evitare sovrapposizioni tra i segmenti non riprodotti al loro tempo originale, oppure quando si combinano dei segmenti con tempi originali diversi. Applicando delle modifiche di durata, si aumenta il carico sulla CPU e ciò potrebbe avere ripercussioni sulla qualità audio. Per ridurre la necessità di effettuare modifiche di durata, si consiglia di usare dei loop con tempo originale simile tra loro. Vedere anche la descrizione del valore di trasposizione delle tracce, più indietro.
Dry/Wet Mix	Questa funzione determina il bilanciamento tra i volumi del loop master e i segmenti selezionati dalle altre tracce.

Le scene e la pagina Performance

Fare clic sul pulsante Perform (a sinistra dei controlli di trasporto) per aprire la pagina Performance.

Le impostazioni definite in questa pagina consentono di salvare le configurazioni di LoopMash in modo da poterle richiamare in seguito.

Sotto le tracce, viene visualizzata una fila di 12 pad. È possibile salvare una “scena”, cioè una combinazione di tracce (fino a otto) con tutte le relative impostazioni dei parametri, per ciascuno di questi pad. Ciò significa che è possibile creare una configurazione di LoopMash con un numero massimo di 96 loop – 12 scene con otto tracce ciascuna.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Opzione	Descrizione
Pad delle scene 1-12	I pad relativi alle scene vuote hanno lo stesso colore dello sfondo, i pad a cui sono associate delle scene sono grigi. La scena correntemente selezionata è bianca. Fare clic su un pad per richiamare la scena corrispondente.
Pulsante Salva Scena	Per salvare le impostazioni correnti sotto forma di scena, fare prima clic sul pulsante circolare di colore rosso (in alto, tra i pad 4 e 5) e quindi su di un pad. La configurazione delle impostazioni viene così salvata su quel pad. Per eliminare una operazione di salvataggio di una scena in corso, fare clic su un'area vuota del pannello del plug-in.
Pulsante Elimina Scena	Per rimuovere una scena da un pad, fare prima clic sul pulsante x rosso (tra i pad 4 e 5) e quindi sul pad desiderato. Per eliminare una operazione di eliminazione di una scena in corso, fare clic su un'area vuota del pannello del plug-in.
Jump interval (1/8: Now; 1/4: Next beat; 1/2: Next half bar; 1: Next bar; e: End)	Per impostare il comportamento di LoopMash al passaggio da una scena all'altra nel corso della riproduzione, fare clic sul pulsante tra i pad 8 e 9. Si apre un menu a tendina, nel quale è possibile impostare il punto in cui avviene il passaggio alla scena successiva. End significa che il loop corrente deve essere riprodotto fino alla fine, prima di passare da una scena all'altra. Quando viene impostato un intervallo breve di un loop (vedere in precedenza), potrebbe essere necessario impostare l'intervallo su e, in modo da garantire che venga raggiunto il punto di passaggio (Jump).
Controllo MIDI	Se al proprio computer è collegata una tastiera MIDI, premendone i tasti è possibile controllare in remoto LoopMash. C1-B1: passa dai pad 1 a 12 C2: Start D2: Stop E2: Sync On F2: Sync Off

⚠ Una volta impostata una configurazione di LoopMash, questa andrebbe salvata su un pad delle scene. Se si cambiano le scene senza salvare, tutte le modifiche non salvate andranno perse.

Salvare e caricare i preset VST

È possibile salvare tutte le scene correnti come preset VST. Procedere come segue:

1. In cima alla finestra di LoopMash, fare clic sull'icona a destra del campo menu Preset e selezionare “Salva Preset” dal menu a tendina.

Si apre la finestra di dialogo Salva Preset.

2. Inserire un nome per il nuovo preset e fare clic su OK. Il preset viene salvato nella cartella User Content del proprio sistema. Assicurarsi di aver assegnato un'etichetta ai propri preset, per una loro migliore gestione in MediaBay.

Procedere come segue per caricare un preset VST esistente:

1. In cima alla finestra di LoopMash, fare clic sull'icona a destra del campo menu Preset e selezionare “Carica Preset” dal menu a tendina.

Si apre il Browser dei Preset.

2. Il browser dei preset visualizza tutti i preset trovati nella cartella VST 3 Presets di LoopMash. Fare doppio clic sul preset desiderato.

Il browser dei preset si chiude e il preset viene caricato in LoopMash.

▪ Quando un loop appartenente a un preset non viene trovato, LoopMash visualizza una finestra di dialogo di ricerca file standard, nella quale è possibile cercare e raggiungere il file.

⇒ Il preset “Vuoto” azzerà tutte le impostazioni dell'istanza di LoopMash corrente.

Embracer – Surround Pad Synthesizer

Embracer è un semplice ma potente sintetizzatore polifonico, disegnato interamente per la produzione di pad e di suoni d'accompagnamento. Con i suoi semplicissimi controlli di inviluppo e di tono, esso offre un rapido accesso ai suoni desiderati senza dover stare a cercare tra migliaia di preset. Tuttavia, la caratteristica più potente di Embracer è la sua uscita surround. Con un singolo switch, è possibile far diventare l'instrument da stereo a surround e il controllo dell'ampiezza consente di espandere il proprio suono pad in qualsiasi direzione, da mono a stereo a surround pieno a 360°. Il controller "eye" (occhio), unico nel suo genere, fornisce un'idea esatta di come il suono verrà posizionato in un mix.

Se non avete mai lavorato con un sistema surround prima d'ora, è giunto il momento di esplorare queste possibilità.



Il Sintetizzatore Pad Surround Embracer possiede le seguenti proprietà:

- Embracer è un sintetizzatore pad Polifonico surround.
- 2 oscillatori con 12 forme d'onda.
- Controlli di inviluppo e di tono indipendenti.
- Uscite stereo e surround.
- Fino a 32 voci di polifonia per istanza.
- Controllo di ampiezza dinamico per eccitanti suoni 3D.
- Controller "eye" per il controllo simultaneo di tono e ampiezza.
- Piena implementazione del controllo MIDI.

Osc 1 e 2

Parametro	Descrizione
Wave	Seleziona la forma d'onda per ciascun oscillatore. Le forme d'onda disponibili sono: Carpet, DigiPad, Choir, Ensemble, Metal Phaze, Phase Strings, Sing Sing, Soft Wave, Spit Strynx, Stepfloor, Submerged, Wave Bellz. Si noti: Se si intende usare un solo oscillatore, impostare la forma d'onda su OFF. In questo caso, verrà usata solo una voce per tasto.
Tone	Embracer offre un filtro passa-alto e uno passa-basso per ciascun oscillatore. Entrambi i filtri sono controllati tramite la singola manopola Tone. Nella posizione centrale 50% il segnale non sarà filtrato. Riducendo il valore Tone viene aggiunto il filtro passa-basso. Valori superiori al 50% aggringono il filtro passa-alto. Questo parametro può anche essere controllato dal controller "eye".
Width	Controlla la distribuzione spaziale del segnale. Un valore dello 0% porta il segnale mono in posizione centrale. In modalità stereo, un valore del 100% genera la massima ampiezza stereo. In modalità surround, un valore del 100% crea una piena immagine surround a 360°. Il parametro Width (ampiezza) può essere controllato da un'ampia varietà di sorgenti di modulazione, tra cui anche il controller "eye".
Coarse (solo Oscillatore 2)	Modifica l'altezza in semitoni. L'intervallo massimo è di +1/24 semitoni = 2 ottave.
Fine (solo Oscillatore 2)	Modifica l'altezza in brevi step, con un intervallo fino a ±50 centesimi. Si noti: se si intende creare un effetto di leggera desintonizzazione tra gli oscillatori, assicurarsi di impostare il parametro tune master su un valore negativo dello stesso valore, in modo da mantenere sintonizzato lo strumento.

Inviluppo e Livello

Parametro	Descrizione
Attack	Controlla l'attacco di ciascun oscillatore. Valori elevati creano attacchi più brevi.
Attack Vel	Regola la quantità di controllo di velocity del tempo di attacco. Valori elevati aumentano la sensibilità della velocity.
Level	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Level Vel	Imposta la quantità di controllo di velocity del livello dell'oscillatore. Valori elevati aumentano la sensibilità della velocity.

Master

Parametro	Descrizione
Release	Controlla il tempo di rilascio generale dell'involuppo del volume. Valori più elevati producono tempi di rilascio più lunghi.
Mode	Imposta la modalità di uscita di Embracer. È possibile scegliere tra "Stereo" e "Surround". In modalità Stereo, Embracer ha un'uscita stereo nel Mixer VST. In modalità Surround, Embracer ha un'uscita quadrifonica a 4 canali, oppure due uscite stereo indipendenti nel Mixer. Vedere di seguito per maggiori dettagli sull'utilizzo di Embracer in un setup surround del mixer.
Width Ctr	Usare questo parametro per selezionare una sorgente di modulazione per il parametro Width. Le sorgenti disponibili sono: Mod Wheel, Aftertouch, Velocity ed Envelope. Entrambi gli oscillatori sono controllati simultaneamente. Tuttavia, la profondità (Depth) della modulazione è controllata indipendentemente dai rispettivi parametri Width di ciascun oscillatore.
Max Poly	Imposta il numero totale di voci disponibili. Ciascun oscillatore usa una voce per ogni nota suonata. Perciò, un suono a due oscillatori con 8 voci ha una polifonia risultante a 4 voci. Il valore di default per Max Poly è di 16.
Fine Tune	Usare questo parametro per modificare l'altezza dell'intero instrument. L'intervallo è di ± 50 centesimi. Usare Fine Tune in combinazione con il parametro Fine Tune dell'OSC 2 per creare lievi effetti di desintonizzazione.
Master Out	Imposta il volume di uscita generale dell'instrument.

Il controller "Eye"

Il controller "Eye" (occhio) di Embracer, unico nel suo genere, offre un nuovo modo creativo di controllare il carattere e la forma generale del suono. Questo controller offre l'accesso a diversi parametri contemporaneamente.

Per ciascun oscillatore è presente un cerchio che rappresenta il tono e l'ampiezza del suono. Fare clic e trascinare il cerchio corrispondente per modificarne la forma. Sono presenti anche due maniglie (numerate) degli oscillatori. È possibile trascinarle verticalmente per modificare il tono, oppure orizzontalmente per modificare l'ampiezza del rispettivo oscillatore. Quando si trascina una maniglia, i valori delle rispettive manopole Tone (tono) e Width (ampiezza) dell'oscillatore, si modificano di conseguenza. Suonate una nota durante la fase di editing per ascoltare l'effetto prodotto.

Il controller "Eye" può essere usato non solo come controllo dei parametri di tono e ampiezza, ma funziona anche come campo surround per monitorare l'integrazione spaziale del suono corrente. Il display rappresenta la posizione del suono nel campo sonoro stereo o surround. In

modalità stereo, la posizione del suono viene mostrata solamente nella metà superiore del display e rappresenta la parte frontale del campo sonoro. In modalità surround, la posizione del suono viene mostrata nelle metà superiore e inferiore del display e rappresenta la parte frontale e posteriore del campo sonoro.

- È possibile usare le funzioni di automazione di Embracer per registrare i movimenti del mouse all'interno del controller "eye"!

Usare Embracer in Modalità Surround

Quando ci si vuole divertire con Embracer in 3D, impostatelo in modalità surround e ascoltatelo su di un sistema surround. Supponiamo di avere un sistema di monitoraggio surround impostato con il mixer VST e le connessioni delle uscite VST correttamente effettuate. Procedere come segue:

1. Aprite un'istanza di Embracer nel rack dei VST instrument e impostatelo in modalità surround.
2. Quando si apre il mixer, si vedranno due canali stereo separati per Embracer. Il primo si chiama "Embracer" e il secondo "Embracer rear".

3. Assegnate le uscite di entrambi i canali al bus di uscita surround.

Le due strisce canale mostreranno ora i surround panner indipendenti. Di default, la prima coppia di uscite è assegnata ai canali frontale sinistro e destro mentre la seconda coppia di uscite è assegnata ai canali posteriore sinistro e destro. L'ampiezza surround può essere controllata con il parametro "Width".

4. Doppio-clic sul surround panner per aprire il relativo pannello di controllo. Impostare i parametri "Mono/Stereo" su "Y-Mirror", "X-mirror" o "XY-mirror". È ora possibile regolare il panning surround secondo i propri gusti.

5. Se la propria configurazione surround include una canale centrale o LFE, è possibile aggiungere anche una parte del segnale di Embracer ai canali centrale o LFE. Si consiglia di sperimentare per trovare l'impostazione che funziona meglio in un determinato progetto e mix.

Monologue – Monophonic Analog Modeling Synthesizer

Monologue è un sintetizzatore monofonico analogico basato sulla tecnologia di modellazione fisica. Offre un suono pieno, ricco e molto colorato, senza consumare molta potenza della CPU. Il sintetizzatore Monologue è lo strumento perfetto per suoni di basso, lead e suoni sequenced.



Il Sintetizzatore Monofonico “Analog Modeling” possiede le seguenti caratteristiche:

- 2 oscillatori con forme d’onda a dente di sega, quadre e triangolari.
- Un noise generator aggiuntivo per rumore bianco.
- Monologue possiede due filtri: un filtro passa-alto e un versatile filtro multimodale.
- Monologue ha un singolo LFO.
- Monologue offre involuppi mod e amp ADSR a 4 stadi.
- Monologue ha una sezione effetti con effetti chorus, phaser, e flanger, più delle unità separate per delay e overdrive.
- Monologue ha un pad a matrice X/Y per una modulazione aggiuntiva in tempo reale con accesso a tutti i parametri di Monologue.

Osc 1 e 2

Parametro	Descrizione
Waveform (menu a tendina)	Viene qui selezionata la forma d’onda: Saw, Square e Sub per l'Oscillatore 1 e Saw, Square e Triangle per l'Oscillatore 2.
Coarse	Imposta l’altezza base in semitoni. L’intervallo disponibile è di ± 1 ottava.

Parametro	Descrizione
Fine	Consente di sintonizzare in maniera precisa l’altezza dell’oscillatore in incrementi di centesimi. L’intervallo disponibile è di ± 50 centesimi.
Depth	Controlla la profondità (depth) di modulazione dell’altezza per la sorgente di modulazione definita nel campo “mod src”. L’intervallo disponibile è di ± 1 ottava.
Mod Src	Definisce la sorgente di modulazione dell’altezza. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO, e Mod Env.
PWM (solo OSC2)	Controlla l’ampiezza dell’impulso dell’onda quadra. Alla posizione centrale l’ampiezza dell’impulso è di 50/50. Ruotando la manopola PWM in senso orario o antiorario, si creano rispettivamente impulsi positivi o negativi.
Sync (solo OSC2)	Attivando il pulsante sync, si sincronizza l’altezza dell’oscillatore 2 all’altezza dell’oscillatore 1. Quando questo è attivo, modificando o modulando l’altezza dell’oscillatore 2, viene modificato il tono e non l’altezza. Per il tipico suono sync, abbassare l’osc 1 nel mix e usare solamente l’osc 2.

Mix

Parametro	Descrizione
Osc 1	Imposta il livello del pre-filtro per l’oscillatore 1.
Noise	Imposta il livello di rumore del pre-filtro.
Osc 2	Imposta il livello del pre-filtro per l’oscillatore 2.

Filter

Parametro	Descrizione
Mode	Imposta il tipo di filtro. I tipi di filtro disponibili sono 24 dB Low pass, 18dB Low pass, 12dB Low pass, 6dB Low pass, 12dB Band pass e 12dB High pass.
Cutoff	Imposta la frequenza di cutoff del filtro. Il modo in cui questo parametro funziona è regolato dal tipo di filtro.
High Pass	Imposta la frequenza di cutoff del filtro passa-alto aggiuntivo.
Res	Modifica la risonanza del filtro multi-modale. La piena risonanza genera l’auto-oscillazione del filtro.
Key Track	Determina la quantità di tracking con la tastiera, applicata alla frequenza del cutoff del filtro. L’intervallo disponibile va da 0 a 100%. Un valore del 100% imposta la frequenza di cutoff del filtro con l’altezza della tastiera secondo un rapporto di 1:1.
Mod Src (A+B)	Definisce la sorgente di modulazione del filtro. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO, e Mod Env.
Depth (A+B)	Controlla la profondità di modulazione del filtro per la sorgente di modulazione impostata nel campo “mod src”.

Envelope

Parametro	Descrizione
A – (Attack)	Imposta il tempo di attacco.
D – (Decay)	Imposta il tempo di decadimento.
S – (Sustain)	Imposta il livello del sustain.
R – (Release)	Imposta il tempo di rilascio.
Mod Src (A+B)	Definisce la sorgente di modulazione dell'involuppo. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO, e Mod Env.
Depth (A+B)	Controlla la profondità di modulazione dell'involuppo per la sorgente di modulazione impostata nel campo "mod src".

LFO

Parametro	Descrizione
Waveform (menu a tendina)	Viene qui selezionata la forma d'onda per l'oscillatore a bassa frequenza. Le forme d'onda disponibili sono: Triangle, Square, Sawtooth, Sample & Hold e Random.
Rate	Modifica la frequenza del LFO, modificando quindi la quantità di modulazione. A seconda del parametro LFO sync, è possibile modificare il valore in Hertz o in valori nota.
Sync	Quando "Sync" è su "on", la velocità del LFO verrà sincronizzata al tempo del sequencer. Questo ha effetto anche sul formato del valore del LFO.
Mod Src	Definisce la sorgente di modulazione del LFO. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO, e Mod Env.
Depth	Controlla la profondità della modulazione LFO per la sorgente di modulazione definita nel campo "mod src".

Pad X/Y

Parametro	Descrizione
X Par	Imposta il parametro da modulare sull'asse x del Pad XY. Tutti i parametri di Monologue sono disponibili come destinazioni.
Y Par	Imposta il parametro da modulare sull'asse y del Pad XY.
XY Pad	Usare il mouse per controllare due qualsiasi dei parametri di Monologue in combinazione. Muovendo il mouse orizzontalmente è possibile controllare il parametro x, mentre muovendolo verticalmente si controlla il parametro y. È anche possibile registrare i movimenti del controller come dati d'automazione.

Effects

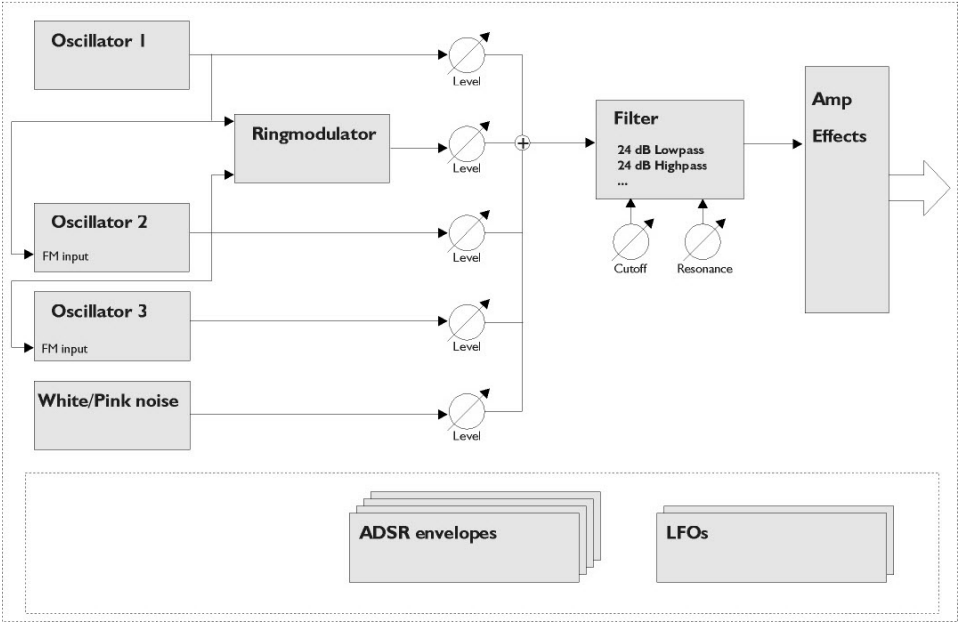
Parametro	Descrizione
FX Type (menu a tendina)	Seleziona il tipo di effetto di Monologue. I tipi disponibili sono Chorus, Flanger e Phaser.
Rate	Usare questo parametro per modificare il valore della modulazione dell'effetto.
Depth	Usare questo parametro per regolare la profondità della modulazione dell'effetto.
FBK	Controlla il feedback dell'effetto.
Mix	Controlla il bilanciamento tra segnale dry (originale) e wet (effettato). Con il valore 0, l'effetto sarà disabilitato. Impostato su 50, il bilanciamento tra suono dry e wet sarà di 50/50.
Overdrive	Controlla la quantità di overdrive (distorsione) aggiunta al segnale. Un leggero quantitativo di overdrive rende il suono più energico e penetrante. Quantità maggiori aggiungono distorsione.
Delay	Imposta il tempo del delay in valori musicali. L'effetto delay è sempre in sync con il tempo della song.
Spread	Controlla l'ampiezza stereo del segnale del delay. Impostando questo valore su 0, il delay sarà centrato e mono. Valori superiori di ampiezza, faranno separare i canali sinistro e destro del delay. Impostando il parametro su 100, i delay generano un effetto "ping-pong" tra i canali sinistro e destro, con un ritmo pari.
Tone	Aggiunge un filtro passa-basso al delay. Aumentando il valore di "Tone", si dà un tono più cupo a qualsiasi ripetizione del delay.
FBK	Controlla la quantità di feedback del delay. Livelli di feedback elevati creano infiniti delay. Usare questo parametro con cautela.
Mix	Controlla il bilanciamento tra segnale dry (originale) e wet (effettato). Con il valore 0, l'effetto sarà disabilitato. Impostato su 50, il bilanciamento tra suono dry e wet sarà di 50/50.

Master

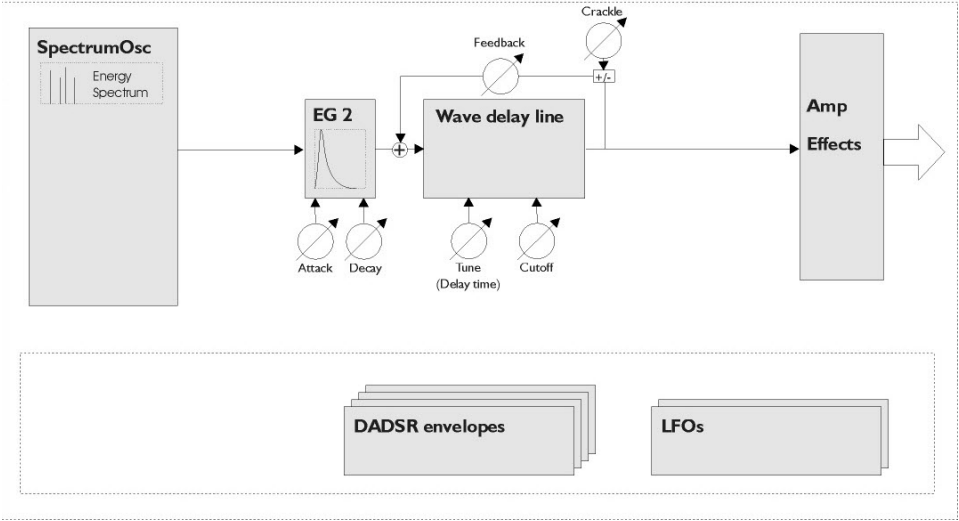
Parametro	Descrizione
Glide Mode	Le modalità disponibili sono: "held", "on" e "off". Selezionando "held", si genera un effetto di scivolamento solo per note suonate in legato.
Rate	Controlla il tasso dello scivolamento (glide) – il tempo impiegato da una nota per raggiungere la propria altezza di destinazione.
PB Range	Controlla l'intervallo di un controller pitch bend MIDI. L'intervallo può essere impostato tra 1 e 24 semitoni per un totale di due ottave.
Env Trigger	Se impostato su "Multi", ogni volta che si preme un tasto della tastiera, viene re-triggerato l'involuppo. Se si imposta invece il parametro su "single", le note in legato non causano il re-trigger dell'involuppo, tenendo effettivamente gli involuppi a livello del sustain, finché tutti i tasti vengono rilasciati prima che una nuova nota sia triggerata.
Note Priority	Definisce quale nota viene riprodotta quando vengono premuti più tasti. Opzioni sono: First, Lowest, Highest e Last.
Oct	Controlla l'altezza master di Monologue in step di ottave. L'intervallo è di ± 4 ottave.
Master Out	Controlla il livello master di uscita che viene inviato al mixer VST. Usarlo per regolare il bilanciamento tra diversi preset. Usare il volume dei canali del mixer VST per controllare o automatizzare il volume master di Monologue.
Keyboard	Premendo il pulsante "keyboard", compare una tastiera virtuale a sei ottave. Premendo nuovamente il pulsante "keyboard", la tastiera viene nascosta e viene nuovamente visualizzata la sezione master.

Diagrammi

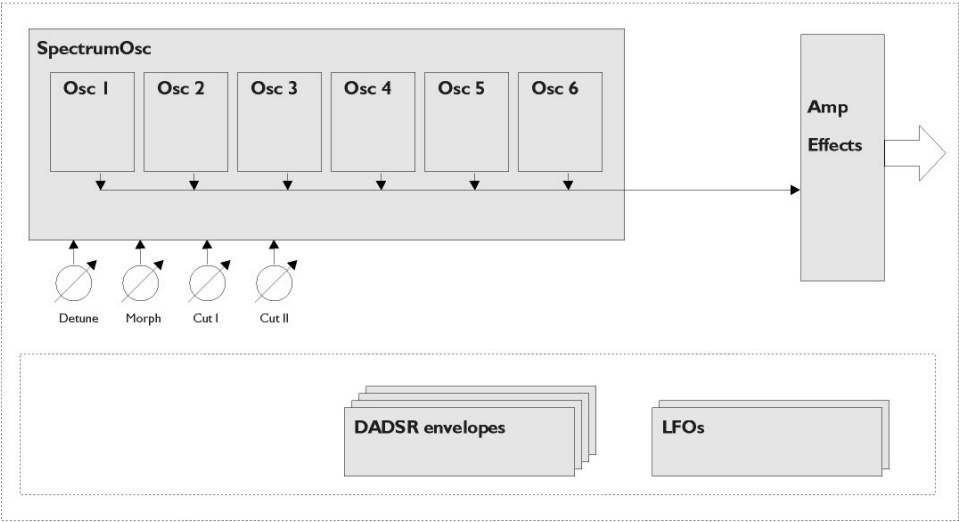
Prologue



Mystic



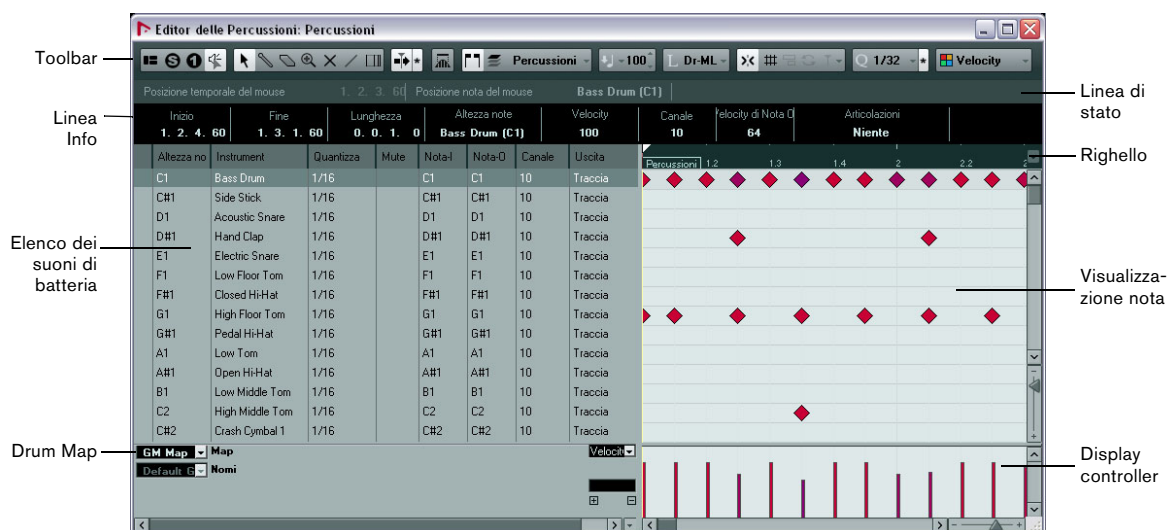
Spector



4

**Lavorare con le parti di batteria e
percussioni**

Editor delle Percussioni – Panoramica



L'Editor delle Percussioni è simile all'Editor dei Tasti (consultare il capitolo “Gli Editor MIDI” del Manuale Operativo), ma sfrutta il fatto che, con le parti di batteria, ciascun tasto corrisponde a un suono separato.

È quindi l'editor da usare per parti di batteria e percussioni.

Facendo doppio-clic su una parte MIDI nella Finestra Progetto, si apre l'editor selezionato nel menu a tendina Azione di Modifica di Default nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Visualizzazione Eventi–MIDI). Se l'opzione “Modifica come Batteria quando è assegnata una Drum Map” è attiva ed è selezionata una drum map per la traccia in cui sono in corso delle operazioni di editing (riferirsi a “[Selezionare una drum map per una traccia](#)” a pag. 65), si apre l'Editor delle Percussioni. In questo modo, è possibile fare doppio-clic sulle altre parti MIDI per aprire l'Editor dei Tasti (o l'Editor delle Partiture, l'Editor Elenco o l'Editor In-Place, a seconda delle proprie preferenze) ma le tracce di batteria verranno aperte automaticamente nell'Editor delle Percussioni.

Toolbar, Linea di stato, e Linea Info

Toolbar, Linea di stato, e Linea Info sono praticamente le stesse presenti nell'Editor dei Tasti (consultare il capitolo “Gli Editor MIDI” nel Manuale Operativo), con le seguenti differenze:

- L'Editor delle Percussioni non ha lo strumento Disegna – al suo posto c'è lo strumento Bacchetta (per inserire e rimuovere note) e uno strumento Linea con le varie modalità linea e curva (per disegnare più note in una sola volta o modificare gli eventi controller).
- Nell'Editor delle Percussioni non ci sono gli strumenti Separa e Incolla.
- Come nell'Editor dei Tasti, i riquadri di visualizzazione Posizione temporale del mouse e Posizione nota del mouse nella Linea di stato visualizzano la posizione e l'altezza a livello del puntatore, ma l'altezza è mostrata come nome di suono di batteria, anziché come numero nota.
- Il pulsante Usa Quantizzazione Globale permette di selezionare il valore usato quando è attiva la funzione Snap – il valore Quantizzazione globale nella toolbar o i singoli valori Quantizzazione per i suoni di batteria.

- Al posto del menu a tendina Lunghezza Quantizzazione, è disponibile il menu a tendina Lunghezza di Inserimento. Si usa in modo molto simile, come descritto alle pagine seguenti.
- La Linea di stato non contiene un riquadro di visualizzazione per gli accordi.

Elenco dei suoni di batteria

L'elenco dei suoni di batteria riporta i nomi di tutti i suoni di batteria (in base a drum map o nome selezionati – vedere di seguito) e consente di regolare e manipolare in vari modi la configurazione dei suoni di batteria.

Altezza note	Instrument	Quantizza	Mute	Nota-I	Nota-O	Canale	Uscita
C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Traccia
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Traccia
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Traccia
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Traccia
E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Traccia
F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Traccia
F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Traccia
G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Traccia
G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Traccia
A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Traccia
A#1	Open Hi-Hat	1/16		A#1	A#1	10	Traccia
B1	Low Middle Tom	1/16		B1	B1	10	Traccia

L'elenco dei suoni di batteria per la Map GM

Nell'elenco dei suoni di batteria sono disponibili le seguenti impostazioni:

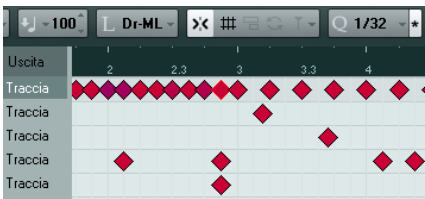
Colonna	Descrizione
Intonazione	Numero nota reale del suono di batteria. Esso vincola le note su una traccia MIDI ai suoni di batteria. Per esempio, con la GM Map, tutte le note MIDI con altezza C1 (DO1) sono mappate sulla cassa (Bass Drum).
Instrument	Nome del suono di batteria.
Quantizza	Questo valore è usato quando s'inseriscono e modificano le note, come descritto ai paragrafi "Creare e modificare le note" a pag. 62 e "Spostare, duplicare o ripetere le note" a pag. 63.
Mute	Silenziare un suono di batteria, escludendolo dalla riproduzione, riferirsi a "Silenziare note e suoni di batteria" a pag. 63.
Nota-I	È la "nota Input" del suono di batteria. Quando questa nota MIDI è trasmessa in Nuendo, (ad esempio, suonata dall'utente), la nota è mappata al suono di batteria corrispondente (e trasportata automaticamente in base all'impostazione Intonazione del suono).
Nota-O	È la "nota Output", cioè il numero nota MIDI trasmesso in uscita ogni volta che è riprodotto il suono di batteria.

Colonna	Descrizione
Canale	Il suono di batteria è riprodotto su questo canale MIDI.
Uscita	Il suono di batteria è riprodotto su questa uscita MIDI. Impostando "Default" viene usata l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

Si noti che:

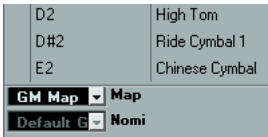
- Il numero di colonne nell'elenco dipende dal fatto che sia selezionata o meno una drum map per la traccia. Riferirsi a ["Lavorare con le drum map"](#) a pag. 64.
- È possibile riordinare le colonne trascinandone le intestazioni e ridimensionarle trascinando i divisori tra le intestazioni stesse.

Visualizzazione nota



La visualizzazione nota dell'Editor delle Percussioni visualizza le note con simboli romboidali. La posizione verticale delle note corrisponde all'elenco dei suoni di batteria a sinistra, mentre la posizione orizzontale corrisponde alla posizione della nota nel tempo, come nell'Editor dei Tasti. Si noti, tuttavia, che il simbolo del rombo non indica la durata delle note. Ciò ha senso, poiché i suoni di batteria molto spesso sono campioni da "un colpo" che suonano fino alla fine, indipendentemente dalla durata della nota.

Menu a tendina Drum Map e Nomi



Sotto l'elenco dei suoni di batteria sono disponibili due menu a tendina che servono per selezionare una drum map per la traccia in cui è in corso l'editing o (se non è selezionata una drum map) un elenco di nomi dei suoni di batteria. Per una spiegazione delle drum map, riferirsi a ["Lavorare con le drum map"](#) a pag. 64.

Display controller

Nell'Editor delle Percussioni il display controller è uguale a quello dell'Editor dei Tasti. È possibile aggiungere o eliminare le corsie dei controller tramite il menu contestuale e creare e modificare gli eventi, come descritto nel capitolo "Gli Editor MIDI" del Manuale Operativo.

- Si noti che quando si seleziona una linea nell'elenco dei suoni di batteria (a sinistra del display degli eventi), solo gli eventi del controller velocity relativi alle note di questa linea sono visualizzati nel display controller.
- È possibile selezionare più di una linea nell'elenco dei suoni di batteria (usando [Shift] o [Ctrl]/[Command] come al solito), visualizzando in questo modo tutti gli eventi di velocity del controller per tutte le note su tutte le linee selezionate.

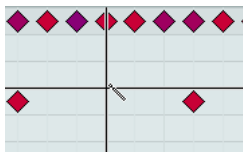
Ciò è di aiuto quando si devono adattare i valori del controller tra diversi suoni di batteria.

Operazioni nell'Editor delle Percussioni

Le funzionalità di base (ingrandimento, riproduzione, ascolto, ecc.) sono le stesse dell'Editor dei Tasti (riferirsi al capitolo "Gli Editor MIDI" del Manuale Operativo). I paragrafi seguenti descrivono procedure e funzioni specifiche per l'Editor delle Percussioni.

Creare e modificare le note

Il metodo standard per inserire le note nell'Editor delle Percussioni consiste nel fare clic con lo strumento Bacchetta.



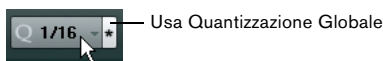
La posizione delle note create dipende dai seguenti fattori:

- Se nella toolbar non è attiva la funzione Snap, la nota appare esattamente alla posizione di clic.
- In questa modalità le note possono essere posizionate liberamente.

- Se nella toolbar la funzione Snap è attiva ma non è attiva l'opzione Usa Quantizzazione Globale, la nota scatta alle posizioni definite dal valore Quantizzazione impostato per il suono nell'elenco dei suoni di batteria.

Si possono impostare diversi valori di Quantizzazione per i vari suoni di batteria. Per esempio, le note del charleston potrebbero scattare a note da 1/16, mentre rullante e cassa scattare a note da 1/8.

- Se le opzioni Snap e Usa Quantizzazione Globale sono attive, la nota scatterà alle posizioni della griglia, in base alle impostazioni di Quantizzazione sulla toolbar (a fianco del pulsante Usa Quantizzazione Globale).



La durata della nota inserita è determinata dal valore Lunghezza di Inserimento nella toolbar. Tuttavia, se questo valore è impostato su "Collega alla Drum Map", la nota avrà la durata del valore di Quantizzazione del suono di batteria.

- Per ascoltare subito i suoni di batteria, fare clic nella colonna più a sinistra del elenco dei suoni di batteria.

Viene riprodotta la nota corrispondente.

- Facendo clic con lo strumento Bacchetta su una nota esistente, la si elimina.

L'editing di un pattern di batteria diventa così molto facile e intuitivo.

Impostare i valori di velocity

Le note inserite assumono il valore di velocity stabilito nel campo Velocity sulla toolbar – per velocizzare le cose, assegnare i tasti di comando rapido alle opzioni di velocity, riferirsi a "Impostare i valori di velocity" a pag. 62.



Selezionare le note

Le note si selezionano con uno dei metodi seguenti:

- Usando lo strumento Freccia.
Si applicano le tecniche di selezione standard.
- Usando il sotto-menu Seleziona del menu contestuale.
- Con i tasti freccia sinistra e destra sulla tastiera del computer per passare da una nota a quella precedente o successiva.
Premendo [Shift] ed usando i tasti freccia è mantenuta la selezione corrente ed è possibile selezionare più note.

- Premendo [Shift] e doppio-clic su una nota si selezionano le note successive con lo stesso suono di batteria.
- Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Editing) è attiva l'opzione "Seleziona Automaticamente gli Eventi sotto al Cursore", tutte le note toccate dal cursore di progetto sono selezionate automaticamente.

Spostare, duplicare o ripetere le note

Per spostare o copiare le note nell'editor (ad altre posizioni o suoni di batteria), si usano gli stessi metodi utilizzati nell'Editor dei Tasti: clic e trascinamento, tasti freccia o funzioni del menu Modifica, ecc. (consultare il capitolo "Gli Editor MIDI" nel Manuale Operativo). Per aiutare l'utente a identificare le note corrette, i nomi dei suoni di batteria così come definiti nella drum map, vengono visualizzati nel campo Intonazione della Linea Info dell'Editor delle Percussioni e, quando si trascinano le note nel display eventi, nel campo testo visualizzato vicino al puntatore del mouse.

Va notato un altro aspetto:

Se le note spostate/copiate presentano dei valori di quantizzazione differenti ed è attiva la funzione Snap ma è disattivata l'opzione Usa Quantizzazione Globale, il valore maggiore determina lo snapping. Per esempio, spostando due note con i valori di Quantizzazione rispettivamente di 1/16 e 1/4, le note scattano alle posizioni nota di quarti (1/4).

⇒ È anche possibile regolare la posizione delle note quantizzandole (consultare il capitolo "Gli Editor MIDI" nel Manuale Operativo).

Silenziare note e suoni di batteria

Si possono silenziare singole note cliccandoci sopra o racchiudendole con lo strumento Mute, oppure usando la funzione Mute del menu Modifica.

Inoltre, se è selezionata una drum map (riferirsi a ["Selezionare una drum map per una traccia"](#) a [pag. 65](#)), l'elenco dei suoni di batteria avrà una colonna Mute. Fare clic nella colonna Mute di un suono di batteria per silenziarlo. Facendo clic sul pulsante Strumento Solo si silenziano tutti i suoni di batteria tranne quello selezionato.

Altezza note	Instrument	Quantizza	Mute	Nota-I	Nota-O	Canale
C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10
E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10
F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10

Si noti che lo stato di mute per i suoni di batteria fa parte della drum map. Di conseguenza, tutte le altre tracce che utilizzano la stessa map ne sono influenzate.

Cancellare le note

Per cancellare le note, cliccarci sopra con lo strumento Bacchetta o Cancell, oppure selezionarle e premere [Backspace].

Altri metodi di editing

Esattamente come avviene nell'Editor dei Tasti, è possibile modificare le note nella Linea Info o via MIDI, e inserirne di nuove usando la funzione Registrazione Step (consultare il capitolo "Gli Editor MIDI" nel Manuale Operativo).

Lavorare con le drum map

Introduzione

In uno strumento MIDI, un drum kit è quasi sempre un set di suoni di batteria diversi, con ogni suono collocato su un tasto separato (i vari suoni, cioè, sono assegnati a numeri nota MIDI diversi). Un tasto suona la cassa, un altro il rullante, e così via.

Purtroppo, i vari strumenti MIDI spesso utilizzano assegnazioni diverse dei tasti. Ciò può essere un problema se è stato configurato un pattern di batteria usando una periferica MIDI e poi lo si vuole provare su un'altra periferica. Cambiando periferica, è molto probabile che il rullante diventi un piatto ride, oppure il charleston un tom, ecc. – questo perché i suoni di batteria sono distribuiti in modo diverso nei due strumenti.

Per risolvere questo problema e semplificare vari aspetti dei drum kit MIDI (come l'utilizzo dei suoni di batteria da strumenti diversi nello stesso "drum kit"), Nuendo offre le cosiddette "drum map". Una drum map è un elenco di suoni di batteria, con una serie di impostazioni per ciascun suono. Riproducendo una traccia MIDI per la quale è stata selezionata una drum map, le note MIDI sono "filtrate" dalla drum map prima di essere trasmesse allo strumento MIDI. Inoltre, la mappatura determina il numero nota MIDI per ogni suono di batteria trasmesso in uscita, e quindi il suono riprodotto nella periferica MIDI che lo riceve.

Una soluzione al problema descritto in precedenza consiste nel configurare drum map per tutti gli strumenti MIDI. Quando si vuole provare il pattern di batteria su un altro strumento, basta passare alla drum map corrispondente ed il suono del rullante sarà ancora un suono di rullante.

Impostazioni per le drum map

Una drum map è costituita dalle impostazioni per 128 suoni di batteria (uno per ogni numero nota MIDI). Per avere una panoramica di queste impostazioni, aprire l'Editor delle Percussioni e usare il menu a tendina Map sotto l'elenco dei suoni di batteria per selezionare la drum map "GM Map".



Questa drum map è configurata secondo lo standard General MIDI. Per informazioni su come caricare, creare e selezionare altre drum map, riferirsi a ["Gestire le drum map"](#) a [pag. 65](#).

⇒ Tutte le impostazioni in una drum map (tranne l'intonazione) si possono modificare direttamente nell'elenco dei suoni di batteria (riferirsi a ["Elenco dei suoni di batteria"](#) a [pag. 61](#)) oppure nella finestra di dialogo Impostazioni Drum Map (riferirsi a ["La finestra Impostazioni Drum Map"](#) a [pag. 66](#)). Queste modifiche hanno effetto su tutte le tracce che utilizzano la drum map.

Intonazione, Nota-I e Nota-O

Questo argomento potrebbe risultare a tratti confuso, ma una volta capito il meccanismo non è poi così complicato. La "teoria" che segue aiuta a ricavare il massimo dal concetto di drum map – specialmente se si vogliono creare drum map personalizzate.

Come accennato in precedenza, una drum map è una specie di "filtro", che trasforma le note in base alle impostazioni della map stessa. Questa trasformazione avviene in due momenti; prima il filtro riceve una nota entrante (cioè la nota suonata sul controller MIDI), poi la nota è trasmessa del programma al dispositivo sonoro MIDI.

Nell'esempio seguente, la drum map è stata modificata, in modo che il suono Bass Drum abbia valori di Intonazione, Nota-I e Nota-O diversi.

Altezza note	Instrument	Quantizza	M	Nota-I	Nota-O	Canale	Uscita
C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	10	Traccia
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Traccia
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Traccia

Nota-I (note in ingresso)

Ecco cosa avviene in ingresso: quando si suona una nota sullo strumento MIDI, il programma cerca questo numero nota tra le Note-I nella drum map. Se si suona la nota A1 (LA1), il programma rileva che questa è la Nota-I del suono Bass Drum.

Qui si ha la prima trasformazione: la nota assume un nuovo numero nota in base all'impostazione Intonazione del suono di batteria. Nel nostro caso, la nota è trasformata nella nota C1 (DO1), perché è quella l'altezza (Intonazione) del suono Bass Drum. Se si registra la nota, essa sarà registrata come nota C1.

Per esempio, si possono collocare l'uno accanto all'altro sulla tastiera alcuni suoni di batteria. in modo che siano più facili da suonare insieme, spostare i suoni in modo che quelli più importanti si possano suonare su una tastiera più piccola, suonare un suono su un tasto nero invece che bianco, e così via. Se non si suonano mai delle parti di batteria da un controller MIDI, (ma queste vengono disegnate nell'editor) non è necessario considerare l'impostazione Nota-I.

Nota-O (note in uscita)

Il passo successivo è l'uscita. Questo è ciò che accade quando vengono riprodotte le note registrate, oppure quando le note suonate vengono inviate indietro a uno strumento MIDI in tempo reale (MIDI Thru):

Il programma controlla la drum map e trova il suono di batteria con l'altezza della nota. In questo caso, si tratta della nota C1 ed il suono di batteria è la cassa (Bass Drum). Prima che la nota sia trasmessa all'uscita MIDI avviene la seconda trasformazione: il numero nota è cambiato e diventa la Nota-o del suono. In questo esempio, la nota trasmessa allo strumento MIDI sarà la nota B0 (S10).

Le impostazioni Nota-O consentono di definire una configurazione in modo che il suono "Bass Drum" riproduca effettivamente una cassa. Se si sta usando uno strumento MIDI in cui il suono della cassa è sul tasto C2, si imposta la Nota-O del suono Bass Drum sul tasto C2. Quando si passa ad un altro strumento MIDI (nel quale la cassa è sul tasto C1), si imposta la Nota-O del suono Bass Drum su C1. Una volta configurate le drum map per tutti gli strumenti MIDI utilizzati, non c'è più da preoccuparsi di questo – basta selezionare un'altra drum map quando per i suoni di batteria si vuole utilizzare un altro strumento MIDI.

Impostazioni per canali e uscite

In una drum map è possibile impostare canali e/o uscite MIDI separati per ogni suono. Si applicano le seguenti regole:

- Quando è selezionata una drum map per una traccia, il canale MIDI nella drum map sostituisce il canale MIDI della traccia.

In altre parole, il canale MIDI definito nell'elenco tracce o nell'Inspector della traccia, normalmente viene ignorato. Per fare in modo che un suono di batteria utilizzi il canale MIDI della traccia, impostarlo su "Qualsiasi" nella drum map.

- Se per un suono nella drum map l'uscita MIDI è impostata su "default", il suono utilizza l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

Selezionando una qualsiasi altra opzione è possibile inviare il suono ad un'uscita MIDI specifica.

Definendo specifiche impostazioni di canale e uscita MIDI per tutti i suoni in una drum map, si possono inviare direttamente le tracce di batteria a un altro strumento MIDI, selezionando semplicemente un'altra drum map – non è necessario eseguire alcuna modifica di canale o uscita per la traccia vera e propria.

⇒ Per selezionare lo stesso canale MIDI per tutti i suoni in una drum map, fare clic nella colonna Canale, premere [Ctrl]/[Command] e selezionare il canale desiderato. Tutti i suoni di batteria sono assegnati a questo canale MIDI. Una procedura analoga si usa anche per assegnare a tutti i suoni la stessa uscita MIDI.

Può anche essere utile selezionare canali e/o uscite diversi per i vari suoni. Ciò consente di realizzare drum kit con suoni provenienti da più dispositivi MIDI diversi, ecc.

Gestire le drum map

Selezionare una drum map per una traccia

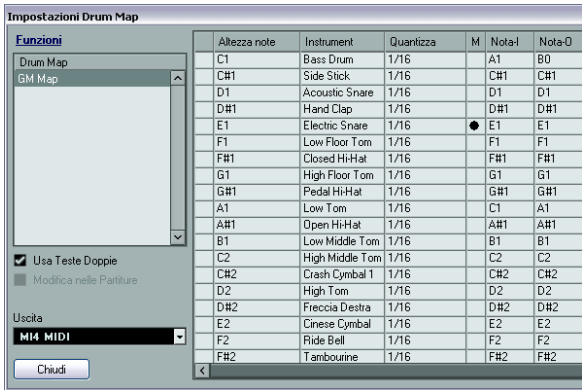
Per selezionare una drum map per una traccia MIDI, usare il menu a tendina Map nell'Inspector o nell'Editor delle Percussioni.

Selezionando "Nessuna Drum Map" si disattiva la funzionalità della drum map nell'Editor delle Percussioni. Anche se non si usa una drum map è possibile comunque distinguere i suoni per nome con un elenco nomi (riferirsi a ["L'elenco dei suoni di batteria"](#) a pag. 67).

⚠ Inizialmente, il menu a tendina Map presenta una sola mappatura: "GM Map". Tuttavia, nel DVD del programma sono incluse altre drum map – la procedura per caricarle è descritta in seguito.

La finestra Impostazioni Drum Map

Per configurare e gestire le proprie drum map, selezionare Impostazioni Drum Map dal menu a tendina Map o dal menu MIDI. Si apre la seguente finestra di dialogo:



Si possono qui caricare, creare, modificare e salvare le drum map. L'elenco a sinistra mostra le drum map correntemente caricate; selezionando una drum map dall'elenco, i relativi suoni e impostazioni sono visualizzati a destra.

⇒ Le impostazioni per i suoni di batteria sono esattamente uguali a quelle dell'Editor delle Percussioni (riferirsi a ["Impostazioni per le drum map"](#) a pag. 64). Come nell'Editor delle Percussioni, fare clic nella colonna più a sinistra per ascoltare un suono di batteria.

⇒ Se nella finestra Impostazioni Drum Map si ascolta un suono impostato sull'uscita MIDI "Default", viene usata l'uscita selezionata nel menu a tendina Uscita nell'angolo in basso a sinistra. Quando si ascolta un suono con uscita Default nell'Editor delle Percussioni viene usata l'uscita MIDI selezionata per la traccia, come descritto nella sezione ["Impostazioni per canali e uscite"](#) a pag. 65.

Aprire il menu a tendina Funzioni nell'angolo in alto a sinistra per aprire un elenco delle funzionalità disponibili:

Pulsante	Descrizione
Nuova Map	Fare clic qui per aggiungere una nuova drum map al progetto. I suoni di batteria si chiamano "Sound 1, Sound 2" e così via, ed hanno tutti i parametri impostati ai rispettivi valori di default. La map si chiama "Map Vuota", ma si può rinominarla facendo clic e digitando un nuovo nome.

Pulsante	Descrizione
Copia	Aggiunge una copia della drum map corrente selezionata. È il modo più rapido per creare una nuova drum map: selezionare una drum map simile a quella desiderata, creare una copia, modificare le impostazioni del suono di batteria desiderate, quindi rinominare la drum map nell'elenco.
Elimina	Rimuove dal progetto la drum map selezionata.
Carica...	Aprire una finestra di dialogo, nella quale caricare le drum map dall'hard-disk. Sul DVD di Nuendo sono disponibili varie drum map per i diversi strumenti MIDI – usare questa funzione per caricare nel progetto le drum map desiderate.
Salva...	Aprire una finestra di dialogo file per salvare la drum map selezionata nell'elenco. Se è stata creata o modificata una drum map, usare questa funzione per salvarla in un file su hard-disk – ciò consente di caricarla in altri progetti. I file drum map hanno estensione ".drm".
Modifica le Teste Doppie...	Permette di personalizzare le coppie nota (riferirsi a "Personalizzare le coppie di testa nota" a pag. 211).
Inizializza Visualizzazione Note	Consente di resettare le voci della visualizzazione nota alle impostazioni originali (ad esempio la voce Intonazione).
Chiudi	Chiude la finestra di dialogo.

⇒ Le drum map sono salvate con i file di progetto. Se è stata creata o modificata una drum map, usare la funzione Salva per salvarla come file XML separato, in modo da poterla caricare in altri progetti.

⇒ Se si desidera avere sempre la/e stessa/e drum map inclusa/e nei propri progetti, la/e si può caricare all'interno del modello – consultare il capitolo "Gestione dei file" nel Manuale Operativo.

Conversione Nota-O

Questa funzione del menu MIDI analizza la parte MIDI selezionata e imposta l'altezza reale di ogni nota in base al suo valore Nota-O. È utile per convertire una traccia MIDI "regolare" (senza drum map) e avere le note che riproducono comunque il giusto suono di batteria. Un'applicazione tipica è l'esportazione di una registrazione MIDI in un file MIDI standard – eseguendo prima una conversione Nota-O per essere sicuri che le tracce di batteria suonino correttamente una volta esportate.

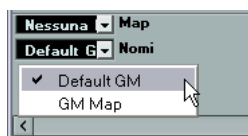
Opzioni Usa Teste Doppie e Modifica nelle Partiture

Queste opzioni sono spiegate in dettaglio al paragrafo ["Configurare le Drum Map"](#) a pag. 210.

L'elenco dei suoni di batteria

Anche se per la traccia MIDI in cui è in corso l'editing non è selezionata una drum map, si può comunque usare l'Editor delle Percussioni. Come accennato in precedenza, l'elenco dei suoni di batteria avrà quindi solo quattro colonne: Ascolto, Intonazione, Strumento (nome del suono di batteria) e Quantizza. Non ci sarà la funzionalità Nota-I e Nota-O.

In questa modalità, i nomi indicati nella colonna Instrument dipendono dalla selezione nel menu a tendina Nomi, situato sotto il menu a tendina Map nell'Editor delle Percussioni.



Le opzioni in questo menu sono quelle delle drum map correnti caricate, oltre all'opzione "Default GM" che è sempre disponibile. Volendo, si possono quindi usare i nomi dei suoni di batteria in qualsiasi drum map caricata senza usare Nota-I e Nota-O.

Introduzione

Le articolazioni

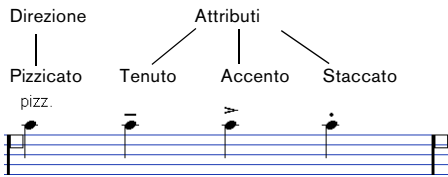
Le articolazioni musicali o espressioni, definiscono come “suonano” determinate note, cioè come queste note dovrebbero venire suonate o riprodotte su di un dato strumento. Esse consentono di specificare che uno strumento a corde venga suonato con l'archetto (non pizzicato), che una tromba venga suonata con la sordina (non aperta), e così via. Le articolazioni definiscono anche il volume relativo delle note (in modo da poter suonare alcune note con volume più basso o più alto, rispetto ad altre) o le modifiche all'altezza (creare un tremolo).

Le articolazioni possono essere divise in “indicazioni di direzione” e “attributi”.

- Le indicazioni di direzione sono valide per tutte le note, dalla posizione di inserimento, fino a quando compare una nuova indicazione di direzione. Ciò significa che queste non vengono applicate a note singole, ma a intervalli continui di note, o a un intero brano musicale.

Il pizzicato è un'esempio di indicazione di direzione, che indica che lo strumento a corde deve essere appunto “pizzicato”.

- Gli attributi invece appartengono alle singole note. Essi vengono applicati alle note alle quali sono assegnati. Ne sono un esempio gli accenti, che indicano che una nota debba essere suonata con enfasi, oppure lo staccato, in cui le note sono riprodotte più brevi.



Espressioni musicali nell'Editor delle Partiture

Articolazioni e MIDI

Quando si lavora con materiale MIDI, cioè quando si inseriscono delle note tramite una tastiera MIDI, si modificano le note negli editor MIDI o si usano i VST Instrument, queste articolazioni devono fatte risultare come suoni differenti. Per fare ciò, vanno usati i seguenti comandi e tipi di dati, usati per triggerare le necessarie modifiche ai suoni:

Opzione	Descrizione
Program Change	Attraverso i messaggi Program Change, è possibile “dire” a un VST instrument collegato di passare da un programma all'altro. A seconda dell'instrument, questi possono essere usati per riprodurre un'articolazione diversa.
Canale MIDI	Gli Instrument multi-timbrici, come ad esempio HALion di Steinberg, sono dotati dei cosiddetti programmi, che spesso rappresentano diverse articolazioni, alle quali si può accedere tramite i messaggi dei canali MIDI.
Key Switch	Alcuni campionatori software come HALion Symphonic Orchestra di Steinberg, fanno uso dei “key switch”, i quali fanno in modo che alcuni tasti non vengano usati per triggerare i suoni ma per passare da un'articolazione all'altra.
Editing MIDI	Le articolazioni come staccati o accenti possono essere create modificando i dati MIDI, ades. modificando la lunghezza o la velocity.

Expression Map

Quando si lavora a un progetto, potrebbe essere necessario ascoltare una composizione, incluse le relative articolazioni e altre espressioni di notazione. In Nuendo, è possibile fare ciò attraverso la funzione VST Expression. Questa funzione utilizza le cosiddette “Expression Map”, che possono essere selezionate tramite un menu a tendina separato nell'Inspector per le tracce MIDI o Instrument. All'interno di queste map, possono essere specificate la mappatura sonora e le caratteristiche di tutte le espressioni musicali, tramite le procedure descritte nella tabella precedente.

Nel dettaglio, ciò funziona come segue:

Quando viene selezionata una Expression Map per una traccia MIDI o Instrument, le articolazioni (suoni) definiti nella map vengono automaticamente applicate durante la riproduzione. Nuendo riconosce le espressioni inserite per la parte MIDI, quindi esegue una ricerca nei sound slot della Expression Map, per trovare il suono che rispecchi i criteri definiti.

Quando viene trovato un sound slot adatto, la nota corrente viene modificata (ades. ne viene ridotta la lunghezza o viene suonata più forte), oppure il canale MIDI, il program change o le informazioni key switch vengono inviate all'instrument

collegato (l'istrumento selezionato nel menu a tendina Assegnazione Uscita della traccia), in modo che venga riprodotto un suono diverso. Quando non viene trovato alcun sound slot che corrisponda alle articolazioni utilizzate nella parte, viene usata quella che "più le si avvicina", riferirsi a ["Gruppi"](#) a [pag. 75](#).

Quando si inseriscono delle articolazioni in una parte MIDI, è necessario configurare una Expression Map in modo che vengano triggerati i suoni corretti nel VST instrument o nello strumento MIDI collegati (riferirsi a ["Creare e modificare le Expression Map"](#) a [pag. 74](#)).

Le Expression Map consentono inoltre di collegare le articolazioni con i tasti remoti di una periferica di ingresso MIDI e mapparli su dei suoni che possano essere riprodotti da una periferica MIDI o da un VST instrument. In questo modo, è possibile inserire note e articolazioni utilizzando una periferica MIDI remota, e fare in modo che queste siano automaticamente registrate e riprodotte da Nuendo.

Le Expression Map sono utili nelle seguenti situazioni:

- Quando si vogliono inserire delle articolazioni musicali direttamente in uno degli editor MIDI, specialmente nell'Editor delle Partiture, senza dover prima registrare i dati MIDI.
- Quando si vuole riprodurre/registrazione musica in tempo reale e controllare i cambi di articolazione durante l'esecuzione.
- Quando si aprono e si modificano progetti provenienti da altri utenti. Usando le Expression Map, è possibile mappare le informazioni delle articolazioni su un diverso set di suoni o su una libreria di contenuti, in maniera semplice e rapida.

VST Expression in Nuendo

Le funzionalità VST Expression si ritrovano in diverse parti di Nuendo. Per poter usare queste funzioni, deve essere caricata una Expression Map o un preset traccia contenente una di queste map.

Un esempio

Per poter avere una prima veloce impressione della funzione VST Expression in Nuendo, si andrà ora ad analizzare un progetto di esempio:

1. Aprire il progetto "VST Expression Demo", che si trova nel DVD del programma, nella cartella Additional Content (sotto-cartella Demo Projects).

Questo progetto contiene 5 tracce instrument, ciascuna delle quali è assegnata a un'istanza di HALionOne che utilizza l'Expression Map più adatta per il rispettivo suono. I preset traccia usati in questo progetto sono installati col programma e utilizzano l'HALionOne Expression Set.

2. Si osservi ora l'Elenco Tracce. È selezionata la traccia "Nylon Guitar".

Gli eventi di questa traccia sono visualizzati nell'Editor delle Partiture. Nell'Inspector, viene visualizzata la pagina VST Expression, che mostra l'Expression Map per la chitarra.

3. Avviare la riproduzione.

Nell'Editor delle Partiture, si possono notare diversi simboli di articolazioni. Ogni volta che in fase di riproduzione si raggiunge uno di questi simboli, l'Expression Map passa a un'altro sound slot.

4. Fare doppio-clic su una delle parti Nylon Guitar.

Si apre l'Editor dei Tasti. Qui, le articolazioni sono visualizzate come eventi articolazione nella corsie Articolazione (non come simboli come invece avviene nell'Editor delle Partiture). Per maggiori informazioni, riferirsi a ["Le articolazioni negli Editor dei Tasti, delle Percussioni, e In-Place"](#) a [pag. 72](#).

5. Nel menu MIDI, selezionare "Impostazioni VST Expression...".

Si apre la finestra Impostazioni VST Expression, che mostra i dettagli dell'Expression Map e che può essere usata per creare o modificare le Expression Map, riferirsi a ["Creare e modificare le Expression Map"](#) a [pag. 74](#).

6. Nella sezione Expression Map sulla sinistra, selezionare la Map "Nylon Guitar".

Nell'elenco Sound Slot nella sezione centrale della finestra, sono visualizzate le diverse articolazioni, insieme ai simboli utilizzati. Se si selezionano gli slot nell'elenco, si può osservare che questi possiedono diversi key switch che vengono inviati agli instrument collegati (in questo esempio HALionOne). Usando questi key switch, all'instrument viene detto di passare ad un altro set di campioni, per poter riprodurre un'articolazione differente.

Anche le altre quattro tracce nel progetto utilizzano un programma di HALionOne e una Expression Map separata. Anche per queste tracce, le articolazioni vengono triggerate dai key switch e inviate al VST instrument.

Caricare le Expression Map

Le Expression Map possono essere contenute sia in tracce VST che in preset VST, oppure possono essere salvate separatamente. In base a ciò, le modalità per renderle disponibili in Nuendo sono leggermente differenti.

Caricare le Expression Map che fanno parte di preset

Nuendo viene fornito con un set di Expression Map predefinite, che fanno parte dei preset di default. Queste vengono caricate automaticamente con i preset. I preset traccia sono descritti nel dettaglio nel capitolo "Lavorare con i progetti" del Manuale Operativo.

Si applicano le seguenti regole:

- Con Nuendo vengono forniti numerosi preset traccia preconfigurati per l'utilizzo con VST Expression. Questi contengono dei suoni che fanno uso dei key switch e che includono diverse articolazioni. I preset che possono essere usati in questo contesto sono indicati da un suffisso "VX".

Gli stessi suoni usati in questi preset traccia sono anche disponibili come parte dei preset VST3 per HALionOne (con lo stesso nome). Ciò consente di utilizzarli in maniera più flessibile con le proprie Expression Map nel progetto.

- Con VST Expression possono anche essere usati i preset traccia per la HALion Symphonic Orchestra. I preset vengono installati automaticamente con Nuendo. Tuttavia, per renderli disponibili, sarà necessario installare separatamente il VST instrument.

Questi Preset Traccia iniziano con "HSO" e finiscono con "VX".

Expression Map che sono state salvate separatamente

È anche possibile definire le proprie Expression Map, riferirsi a ["Creare e modificare le Expression Map"](#) a pag. 74. Per caricarle, procedere come segue:

1. Nell'Inspector della traccia selezionata, selezionare la sezione VST Expression, aprire il menu a tendina Expression Map e scegliere "Impostazioni VST Expression...".

Se nell'Inspector non è visualizzata la pagina VST Expression, fare clic destro su un'altra pagina dell'Inspector e selezionare "VST Expression" dal menu contestuale.

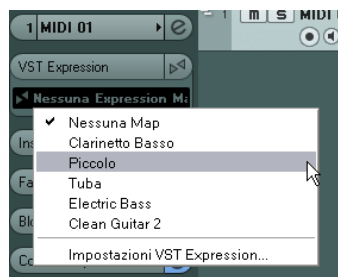
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni VST Expression, fare clic sul pulsante Carica nella sezione Expression Map sulla sinistra.

Compare una finestra di dialogo.

3. Individuare e selezionare una Expression Map e fare clic su Apri.

L'Expression Map viene aggiunta all'elenco Map.

4. Ripetere i passaggi per tutte le map che si vuole rendere disponibili e chiudere la finestra di dialogo.



Tutte le map caricate sono disponibili nel menu a tendina Expression Map nell'Inspector.

Le articolazioni nella Finestra Progetto

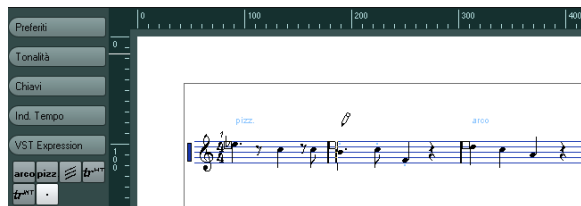
Nell'Inspector delle tracce MIDI e instrument è disponibile una sezione VST Expression. Questa indica se è in uso una Expression Map per una traccia e visualizza anche i sound slot attivi per la riproduzione e per l'ingresso in tempo reale.



La possibilità di monitorare gli slot attivi è particolarmente utile quando si registrano le articolazioni con una periferica esterna, come ad esempio una tastiera MIDI. In questo modo è possibile vedere se viene usato il corretto sound slot, cioè la giusta articolazione.

Articolazioni nell'Editor delle Partiture

Nell'Editor delle Partiture, le articolazioni possono essere inserite come gli altri simboli. Nell'Inspector dei Simboli si trova una speciale pagina che contiene tutti i simboli delle articolazioni della Expression Map corrente.



- Per inserire un simbolo, cliccarci sopra nella pagina VST Expression e fare clic alla posizione desiderata del display delle note.
 - Per eliminare un simbolo di articolazione dalla partitura, selezionarlo e premere [Canc] o [Backspace]. È anche possibile cliccarci sopra con lo strumento Cancella.
- ⇒ Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partitura–Colori per altre applicazioni), è possibile specificare un colore per i simboli VST Expression. In questo modo si possono distinguere facilmente dagli altri simboli di notazione.

Le operazioni di editing delle articolazioni eseguibili nell'Editor delle Partiture sono analoghe a quelle solite di editing dei simboli, consultare il capitolo [“Lavorare con i simboli”](#) a pag. 149.

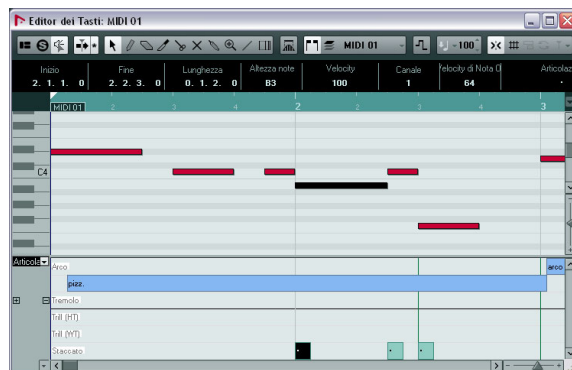
⚠ Si noti che nell'Editor delle Partiture, è possibile inserire dei simboli per una singola nota che di fatto non vengono combinati a queste a livello musicale. Perciò, quando si inseriscono delle articolazioni, fare attenzione che queste non collidano con altre articolazioni.

Le articolazioni negli Editor dei Tasti, delle Percussioni, e In-Place

Se per una traccia MIDI o Instrument viene usata una Expression Map, le relative articolazioni vengono visualizzate nel display dell'Editor dei Tasti, sempre che il fattore di ingrandimento verticale sia sufficientemente elevato. Se il fattore di ingrandimento orizzontale è adeguato, viene visualizzata anche la descrizione degli attributi (il testo nella colonna Descrizione, riferirsi a [“Editing delle articolazioni”](#) a pag. 75).

È possibile inserire e modificare le espressioni musicali negli Editor dei Tasti, delle Percussioni, e In-Place, usando la corsia di controller. Si tratta di un tipo di editing molto simile alle operazioni regolari effettuabili nelle corsie dei controller (consultare il capitolo [“Gli Editor MIDI”](#) nel Manuale Operativo).

Per visualizzare tutte le articolazioni disponibili (cioè tutte le articolazioni impostate nell'Expression Map selezionata), aprire il menu a tendina a sinistra della corsia di controller e selezionare [“Articolazioni”](#).



- Quando si seleziona “Articolazioni” per una corsia di controller, gli inizi delle note sono visualizzati come sottili linee verticali nel display del controller.

- Tutte le articolazioni specificate per l'Expression Map selezionata sono disponibili nella corsia di controller. Queste vengono visualizzate in diverse righe una sopra l'altra. L'ordine con cui sono elencate è lo stesso di quello delle Expression Map.

Si riflettono qui anche i diversi gruppi (da 1 a 4), riferirsi a “Gruppi” a pag. 75. Questi vengono separati da linee nere. Le articolazioni appartenenti allo stesso gruppo vengono visualizzate con lo stesso colore.

- Le indicazioni di direzione sono visualizzate come linee nella corsia di controller, che iniziano nel punto di inserimento di una indicazione di direzione e terminano nel punto di inserimento dell'articolazione successiva dello stesso gruppo (o alla fine della parte se non vi sono altre indicazioni di direzione). Gli attributi sono inseriti all'inizio delle note.

È possibile assegnare un massimo di un attributo per gruppo a ciascuna nota.

Editing nella corsia di controller

- Per inserire nuove indicazioni di direzione nella corsia di controller, selezionare lo strumento Disegna e fare clic alla posizione desiderata della rispettiva riga, cioè nel punto in cui si desidera far iniziare l'indicazione di direzione. Si noti che è necessario fare clic alla posizione esatta della prima nota alla quale si desidera applicare questa articolazione, oppure a sinistra di essa.

Anziché selezionare lo strumento Disegna, è anche possibile tenere premuto [Alt]/[Option] e fare clic alla posizione desiderata.

- Per inserire nuovi attributi nella corsia di controller, selezionare lo strumento Disegna e fare clic sulla rispettiva linea della nota nella riga corrispondente della corsia di controller.

Anziché selezionare lo strumento Disegna, è anche possibile tenere premuto un tasto modificatore (di default [Alt]/[Option]) e fare clic alla posizione desiderata.

- Per eliminare un'indicazione di direzione, cliccarci sopra con lo strumento Cancella oppure selezionarla e premere [Backspace].

- Per eliminare un attributo, cliccarci sopra con lo strumento Disegna.

Si noti che non è possibile selezionare gli attributi nella corsia di controller senza selezionare automaticamente anche le note corrispondenti. Di conseguenza, non è possibile eliminare un attributo selezionandolo e premendo [Canc] o [Backspace], senza eliminare anche la nota.

⇒ Se vengono selezionate più note, è possibile usare lo strumento Disegna per inserire o cancellare gli attributi per tutte le note in un solo passaggio.

Editing nella Linea Info

Quando viene selezionata una nota MIDI nel display delle note, la linea info contiene l'opzione “Articolazioni”. Questa opzione visualizza gli attributi (simboli) delle note, specificati per la nota selezionata. Fare clic in questa sezione per aprire il menu a tendina Articolazioni. Si applicano le seguenti regole:

- Tutti gli attributi delle note disponibili nell'Expression Map vengono visualizzati nel menu a tendina, organizzato per gruppo (riferirsi a “Gruppi” a pag. 75).

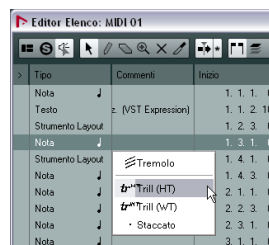
- Per aggiungere un attributo a una nota, semplicemente selezionarlo dal menu a tendina. Gli attributi attivi per una nota sono indicati nel menu.

Se si fa clic nuovamente su un attributo attivo, questo verrà cancellato.

- Se si seleziona un altro attributo per una nota dallo stesso gruppo, l'attributo sostituirà quello precedente.

Articolazioni nell'Editor Elenco

Nell'Editor Elenco, le Articolazioni possono essere visualizzate e modificate nella colonna Commenti. Le opzioni sono le stesse della linea info dell'Editor dei Tasti, vedere in precedenza.



Le indicazioni di direzione possono essere visualizzate sia come Testo che come Simboli Grafici (come nell'Editor delle Partiture). In entrambi i casi, queste sono seguite dal testo "VST Expression" tra parentesi, in modo da renderle facilmente riconoscibili e distinguibili dai simboli di partitura ordinari.

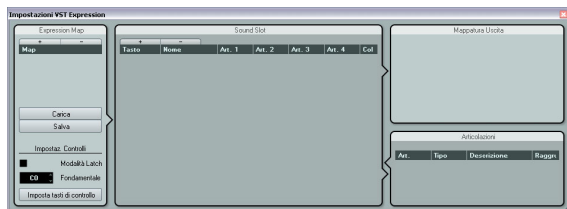
Creare e modificare le Expression Map

Creare una Expression Map

Procedere come segue:

1. Nell'Inspector di una traccia MIDI o instrument, aprire la sezione VST Expression, aprire il menu a tendina Expression Map e selezionare "Impostazioni VST Expression..." (oppure selezionare "Impostazioni VST Expression..." dal menu MIDI).

Si apre la finestra di dialogo Impostazioni VST Expression, in cui è possibile caricare e creare delle expression map.



2. Per creare una nuova map da zero, fare clic sul pulsante "+" che si trova in cima all'elenco Map nella sezione Expression Map della finestra di dialogo.

Nella sezione Expression Map viene visualizzata una nuova map chiamata "Senza Titolo".

3. Fare clic sul nome della map e inserire un nome adeguato (ad es. "Cello" per impostare una Expression Map per un violoncello).

Aggiungi Sound Slot

A questo punto, vengono creati i "sound slot", uno per ciascuna delle articolazioni che si desidera aggiungere. Procedere come segue:

1. Nella sezione Sound Slot a destra dell'elenco Map, viene aggiunto automaticamente un sound slot quando viene creata una nuova map.

Questo è lo slot di default che verrà usato. È possibile selezionare per questo slot un'articolazione, oppure lasciarlo vuoto, a seconda delle proprie impostazioni preferite di default.

2. Fare clic nella prima colonna Articolazione (Art. 1) per il sound slot e selezionare un'articolazione dal menu.

Nella sezione Articolazioni, nell'angolo in basso a destra della finestra, viene aggiunta una nuova voce.

3. Quando si aggiungono le articolazioni, il nome del sound slot viene automaticamente impostato in base all'articolazione. Per modificare il nome, fare clic sul campo del nome e inserirne uno nuovo.

I nomi dei sound slot vengono visualizzati nell'Inspector della traccia, riferirsi a ["Le articolazioni nella Finestra Progetto"](#) a pag. 72.

4. Per creare un'articolazione complessa, composta da diverse singole articolazioni, fare clic nelle altre colonne Articolazione (Art. 2-4) per il sound slot e aggiungere le articolazioni corrispondenti.

Per ciascuna nuova articolazione, nella sezione Articolazioni verrà aggiunta una nuova voce.

- Oltre a consentire di creare articolazioni combinate, le colonne Articolazione consentono anche di assegnare priorità alle articolazioni, organizzandole in diversi gruppi. Quando il programma esegue una ricerca dei suoni e non viene trovato un risultato che coincida esattamente con quanto cercato, l'impostazione del gruppo definirà il risultato "più vicino", cioè, quando si fa una ricerca da sinistra verso destra, verrà usato il suono che soddisfa la maggior parte dei criteri. Ad esempio se vengono trovati due suoni che hanno la stessa articolazione nel Gruppo 1, verrà preferito il suono che coincide anche con il Gruppo 2 e così via. Per maggiori informazioni sui gruppi, vedere di seguito.

- Se nel menu a tendina non si riesce a trovare l'articolazione cercata, è possibile definire le proprie articolazioni, selezionando "Aggiungi Articolazione Personalizzata". Questa opzione aggiunge una articolazione di default che è definibile nella sezione Articolazioni, vedere di seguito.

- Fare clic sulla colonna "Col" per assegnare un colore al sound slot corrente.

Quando si lavora con gli editor MIDI, è possibile colorare gli eventi in base al colore dei sound slot.

5. Una volta apportate le modifiche desiderate, fare clic nuovamente sul pulsante “+” per aggiungere un altro sound slot.

Aggiungere tutti i sound slot di cui si ha bisogno.

- Nella colonna Tasto, è possibile specificare un tasto sulla propria periferica esterna per triggerare questo sound slot.

Per maggiori informazioni, riferirsi a “[Impostazione dei Tasti di Controllo Remoto](#)” a pag. 76.

Mappatura Uscita

Una volta aggiunti i sound slot desiderati, è possibile mapparli a determinati “caratteri sonori” o “espressioni” di uno strumento, ad es. un violino suonato con l'archetto o un violino pizzicato, una tromba aperta, con sordina, o che suona uno staccato. I suoni disponibili dipendono dallo strumento selezionato per la traccia MIDI o instrument. È anche possibile creare delle espressioni, modificando i dati MIDI in entrata, ad esempio variandone la lunghezza o la velocity. Ciò può essere attuato nella sezione Mappatura Uscita.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
1° /2° Key Switch	Se si dispone di un instrument che fa uso dei key switch (ad es. la HALion Symphonic Orchestra di Steinberg), è possibile inserirne fino a due in questi campi. Ciò consente, ad esempio, di passare da un violino suonato con l'archetto a un violino pizzicato e viceversa.
Programma	È qui possibile specificare un numero di Program Change per passare a un altro programma contenente una articolazione diversa su di un instrument collegato.
Canale	È qui possibile specificare il canale MIDI da usare. Quando si usa con la HALion Symphonic Orchestra ad esempio, ciò consente di passare a un programma differente.
Lunghezza	È qui possibile specificare la lunghezza della nota. In questo modo è possibile creare dei suoni staccato o tenuto.
Velocity	È qui possibile specificare la velocity desiderata. Ciò consente ad esempio di creare degli accenti.
Velocity Min.	Se si sta usando un instrument caratterizzato da diversi intervalli di velocity sullo stesso tasto, è qui possibile specificare un valore minimo di velocity, in modo da assicurarsi che venga usato il campione mappato su un particolare intervallo.

Parametro	Descrizione
Trasposizione	Questa opzione consente di specificare un valore di trasposizione che può essere usato per selezionare diverse articolazioni nella stessa libreria di campioni, nella quale le diverse articolazioni si trovano ad esempio su diverse ottave.
Controller 1/2	Questa opzione consente di impostare i messaggi MIDI Control Change e i relativi valori per ciascun sound slot.

Editing delle articolazioni

Nella sezione Articolazioni, vengono visualizzate le articolazioni aggiunte per i sound slot. Qui possono essere regolate le seguenti impostazioni:

Opzione	Descrizione
Art.	Facendo clic su questa colonna si apre un menu contestuale, in cui è possibile decidere se inserire un simbolo o una stringa di testo. Se si seleziona Simbolo, si apre la finestra di dialogo con i simboli disponibili. Se si seleziona Testo, è possibile inserire direttamente il testo desiderato.
Tipo	In questa colonna si può specificare se inserire un “attributo” (che agisce su una singola nota, ad es. un accento) oppure una “Indicazione di direzione” (valida dal punto di inserimento fino al punto in cui questa viene sostituita da un'altra articolazione, ad es. arco e pizzicato).
Descrizione	È qui possibile inserire un testo descrittivo. Ad esempio, questo potrebbe essere il nome del simbolo (ad es. Accento) o il nome esteso di una indicazione di direzione (ad es. pizzicato).
Gruppo	Questa colonna consente di specificare il Gruppo o l'importanza del simbolo, vedere di seguito.

Gruppi

È possibile organizzare le diverse articolazioni definite per una Expression Map in quattro gruppi. I gruppi possono essere usati per combinare indicazioni di direzione e attributi in una espressione musicale più complessa, scegliendo le articolazioni dai diversi gruppi, ad esempio per riprodurre una nota suonata con l'archetto E staccato E con un accento.

Questi gruppi sono esclusivi. Ciò significa che le articolazioni che stanno nello stesso gruppo non possono essere usate insieme. Dato che alcune articolazioni non possono essere combinate - un violino ad esempio non può essere suonato Arco (con l'archetto) e pizzicato nello stesso tempo - queste articolazioni devono essere posizionate nello stesso gruppo.

Inoltre, i gruppi rappresentano l'importanza musicale, con il Gruppo 1 che ha la priorità maggiore (le espressioni nel Gruppo 1 sono più importanti di quelle dei gruppi 2, 3 e 4). Questa impostazione è necessaria nei casi in cui l'Expression Map non trova una corrispondenza esatta per i propri dati e tenta di identificare il suono più vicino possibile a quello cercato. Si immagini di aver aggiunto un simbolo staccato e un accento a una nota in un editor. Nella Expression Map, è stato specificato che staccato si trova nel Gruppo 2 e che l'accento stia nel Gruppo 3. L'instrument collegato tuttavia, non possiede un campione che corrisponde a queste impostazioni. In questo caso, il programma cercherà un suono staccato, senza considerare l'accento.

Impostazione dei Tasti di Controllo Remoto

I Tasti di controllo remoto specificano quali tasti di una periferica esterna verranno utilizzati per riprodurre un determinato sound slot (cioè questi tasti verranno usati per inserire le articolazioni al posto delle note).

I tasti di controllo remoto attivi (se ve ne sono) si riflettono nell'Inspector della traccia, riferirsi a ["Le articolazioni nella Finestra Progetto"](#) a [pag. 72](#).

⇒ Se non si ha intenzione di registrare o triggerare le articolazioni attraverso una periferica di ingresso MIDI, non è necessario specificare dei tasti di controllo remoto.

Modalità Latch

Questa impostazione determina se la funzione dei Tasti di controllo remoto reagisce ai messaggi di note-off.

- Quando la Modalità Latch è disattivata, il tasto premuto nella periferica di ingresso MIDI è valido per tutto il tempo in cui il tasto viene tenuto premuto, cioè il sound slot suonerà finché il tasto non viene rilasciato.

Al rilascio, il sound slot di default (il primo) viene nuovamente riprodotto.

- Quando è attiva la Modalità Latch, il tasto premuto è valido finché non viene premuto il tasto successivo.

⚠ Si noti che la Modalità Latch può essere solo attivata/disattivata in maniera globale in Nuendo, e non per una singola Expression Map.

Fondamentale

È qui possibile specificare il primo tasto sulla propria periferica esterna che si intende usare come comando remoto. Ciò è utile, dato che consente di modificare automaticamente le assegnazioni dei tasti remoti esistenti in modo da adattarli alle proprie esigenze, ad esempio quando si sta usando una tastiera MIDI con un intervallo di tasti molto ampio o molto ridotto.

Imposta tasti di controllo

I tasti di controllo remoto possono essere specificati manualmente per ciascuno slot nella sezione Sound Slot della finestra. Tuttavia, è comunque possibile assegnare automaticamente un intervallo di tasti sulla propria periferica esterna ai sound slot nella Expression Map. Procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante "Imposta tasti di controllo". Si apre una finestra di dialogo.



2. Usare il menu a tendina Tasto Iniziale per specificare il primo tasto della periferica di ingresso MIDI che si desidera triggeri un sound slot.

3. Nel menu a tendina "Mappatura dei tasti" è possibile specificare i tasti della propria periferica che si desidera vadano ad attivare i sound slot.

Si può decidere di usare tutti i tasti della tastiera come tasti di controllo remoto, oppure solamente i tasti neri o bianchi.

4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Salvare le proprie impostazioni

Una volta definite le impostazioni desiderate, è necessario salvare l'Expression Map. Per fare ciò, fare clic sul pulsante Salva nella sezione Expression Map della finestra, specificare un nome per il file e una posizione per l'Expression Map e fare clic su Salva.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come funziona l'Editor delle Partiture con i dati MIDI.
- Cos'è la funzione Quantizza Visualizzazione e come si usa.

Benvenuti!

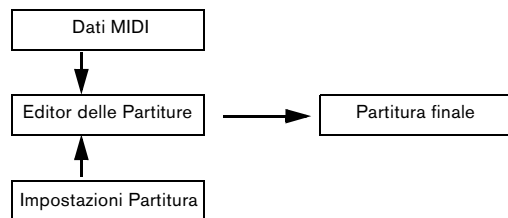
Benvenuti nella sezione dedicata alla creazione e gestione delle partiture di Nuendo! L'Editor delle Partiture è stato realizzato per consentire agli utenti di poter visualizzare qualsiasi brano musicale sottoforma di partitura musicale, completa di tutti i simboli e formattazioni necessari. È possibile estrarre la parti da una partitura orchestrale completa, aggiungere testi e commenti, creare fogli per solisti, partiture per batteria, tablature, ecc.; in altre parole: si può lavorare con qualsiasi tipo di notazione musicale si desidera!

Per sfruttare al meglio l'Editor delle Partiture, vi sono alcuni principi fondamentali da comprendere.

Come funziona l'Editor delle Partiture

L'Editor delle Partiture svolge le seguenti funzioni:

- Legge le note MIDI nelle parti MIDI.
- Osserva le impostazioni definite dall'utente.
- Decide come visualizzare le note MIDI in base alle impostazioni definite.



L'Editor delle Partiture riceve in ingresso dati MIDI e impostazioni e genera una partitura in uscita.

L'Editor delle Partiture esegue tutto in tempo reale. Se si modifica un dato MIDI (spostando o accorciando una nota, ad esempio), ciò si riflette immediatamente nella partitura. Anche cambiando alcune impostazioni (per esempio, indicazione tempo o tonalità) la modifica compare immediatamente.

Non si deve pensare che l'Editor delle Partiture sia un programma di scrittura; è piuttosto una sorta di "interprete" di dati MIDI.

Note MIDI e note sulla partitura

In Nuendo, le tracce MIDI contengono note e altri dati MIDI. Come è noto, in Nuendo una nota MIDI è definita solo in base alla sua durata, altezza e velocity. È un'informazione totalmente insufficiente perché il programma possa decidere come visualizzare la nota in uno spartito. Il programma deve sapere di più: di quale strumento si tratta? Batteria, piano? In quale tonalità è il brano? Qual è il ritmo principale? Come devono essere unite le note con i tratti d'unione?, ecc. Queste informazioni vengono definite regolando le impostazioni e lavorando con gli strumenti disponibili nell'Editor delle Partiture.

Un esempio della relazione MIDI/partitura

Quando Nuendo memorizza la posizione di una nota MIDI, esso esegue una misurazione in un valore assoluto: il tick. Vi sono 480 tick per ogni nota da un quarto. Si osservi l'esempio seguente.



Una nota da un quarto alla fine di una misura da 4/4

La nota è sull'ultimo quarto della misura. Si supponga ora di cambiare l'indicazione tempo a 3/4. Ciò accorcia la durata di una "misura" a sole tre note da 1/4 (1440 tick totali). Improvvisamente la nota da un quarto di cui sopra, si troverà nella misura successiva:



La stessa nota in 3/4

Perché avviene ciò? Dato che non si sta cambiando il dato MIDI nella traccia/parte (ciò rovinerebbe la registrazione!) cambiando l'indicazione tempo, la nota rimane alla stessa posizione assoluta. Solamente che ora ogni "misura" è più corta e la nota si sposta nello spartito.

L'Editor delle Partiture è quindi un "interprete" dei dati MIDI. Segue le regole che si stabiliscono in finestre di dialogo, menu, ecc., e questa interpretazione è "dinamica" o, in altre parole, s'aggiorna continuamente ogni volta che cambiano i dati (note MIDI) o le regole (impostazioni partitura).

La funzione Quantizza Visualizzazione

Si supponga che nella Finestra Progetto sia stata registrata una figura con alcune note da 1/8 in staccato. Aprendo l'Editor delle Partiture, le note appaiono così:



La visualizzazione non è quella che si aspettava. Iniziamo con il tempo – è evidente che si è fuori in paio di posizioni (la terza, quarta e ultima nota sembrano essere in ritardo di 1/32). Si potrebbe quantizzare la figura, ma il passaggio diventerebbe troppo "rigido" e sarebbe fuori dal contesto musicale. Per risolvere questo problema, l'Editor delle Partiture utilizza la funzione chiamata "Quantizza Visualizzazione".

Quantizza Visualizzazione è un'impostazione che viene utilizzata per "dire" al programma due cose:

- Con quanta precisione l'Editor delle Partiture deve visualizzare le posizioni delle note.
- I valori nota (durata) più piccoli che si vogliono vedere nello spartito.

Nell'esempio sopra, il valore Quantizza Visualizzazione sembrerebbe essere stato impostato su note da trentaduesimi (o su valori nota più piccoli).

In questo esempio, si imposterà il valore Quantizza Visualizzazione su note da un sedicesimo:



Con la funzione Quantizza Visualizzazione impostata su note da un sedicesimo

Ok, ora il tempo sembra corretto, ma le note non sono ancora visualizzate come ci si aspetterebbe. Si può intuire che dal punto di vista del computer, sono state suonate note da 1/16, ecco perché ci sono tante pause. Ma non

era quella l'intenzione. Si vuole che la traccia riproduca note molto brevi, perché si tratta di una parte in staccato, ma si desidera che venga "visualizzato" qualcos'altro. Provare invece a impostare Quantizza Visualizzazione su note da un ottavo:



Con Quantizza Visualizzazione impostato su note da un ottavo

A questo punto, si hanno note da 1/8, come si voleva. Ciò che resta ora da fare è aggiungere una articolazione per lo staccato, tramite un semplice clic del mouse, usando lo strumento Disegna (consultare il capitolo "[Lavorare con i simboli](#)" a pag. 149) oppure usando le articolazioni musicali (consultare il capitolo "[VST Expression](#)" a pag. 68).

Come ha funzionato tutto ciò? Impostando il valore Quantizza Visualizzazione su note da un ottavo, vengono date al programma due istruzioni che reciterebbero più o meno in italiano così: "Visualizza tutte le note come se si trovassero esattamente sulle posizioni degli ottavi, indipendentemente dalle loro effettive posizioni" e "Non visualizzare alcuna nota con valore inferiore a un ottavo, indipendentemente dal suo valore". Si noti che è stato utilizzato il termine "visualizza" che rappresenta uno dei messaggi più importanti di questo capitolo:

⚠ L'impostazione di un valore per la funzione Quantizza Visualizzazione non altera in alcun modo le note MIDI delle proprie registrazioni, così come avviene anche per la quantizzazione regolare. Cambia solo il modo in cui le note sono visualizzate nell'Editor delle Partiture (e da nessun'altra parte)!

Scegliere con cura i valori della funzione Quantizza Visualizzazione

Come spiegato sopra, il valore Quantizza Visualizzazione per le note pone una restrizione sul valore nota "più piccolo" che può essere visualizzato. Vediamo cosa avviene impostandolo su note da 1/4:



Con Quantizza Visualizzazione impostato su note da un quarto

Questa raffigurazione non è certamente molto elegante! È stato appena detto al programma che la nota “più piccola” nel brano ha durata da 1/4. Gli è stato detto inoltre che non ci sono note da 1/8, 1/16, ecc. Di conseguenza, quando il programma disegna lo spartito sullo schermo (e sulla carta), quantizza la visualizzazione di tutte le note da 1/8 alle posizioni di 1/4, facendole apparire come nella figura precedente. Si noti, però, che premendo Riproduci, il passaggio musicale viene riprodotto ancora come era in origine. L'impostazione Quantizza Visualizzazione agisce infatti solo sull'aspetto della partitura della registrazione. Un'ultima considerazione importante:

⚠ Anche se nella partitura si inseriscono delle note usando dei valori nota perfetti, è molto importante che sia stata impostata correttamente la funzione Quantizza Visualizzazione! Questi valori non vengono usati per le registrazioni MIDI! Se si imposta ad esempio il valore Quantizza Visualizzazione per note da un quarto e si iniziano a inserire note da un'ottavo, nella traccia si avranno note da un ottavo (come dati MIDI), ma verranno visualizzate ancora solo note da un quarto!

Usare le Pause come impostazione Quantizza Visualizzazione

In precedenza è stata usata la funzione Quantizza Visualizzazione per le note. È disponibile una impostazione Quantizza Visualizzazione simile chiamata “Pause” che viene usata per impostare la pausa più piccola che deve essere visualizzata. Spesso, questa è un'impostazione molto efficace.

Iniziamo con il seguente esempio:



Come si può osservare, la prima nota appare in ritardo di 1/16. Se si modifica il valore Quantizza Visualizzazione per le note, su note da un ottavo, la partitura verrà visualizzata come segue:



Con Quantizza Visualizzazione impostato su note da un ottavo

Sfortunatamente, in questo modo la prima nota viene spostata alla stessa posizione della seconda, dato che le posizioni nota da un sedicesimo non sono consentite. È possibile risolvere questo problema inserendo dei valori Quantizza Visualizzazione extra all'interno della misura, tramite lo strumento Quantizza Visualizzazione (riferirsi a [“Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione”](#) a pag. 99); tuttavia, è disponibile un modo molto più semplice: modificare il valore Quantizza Visualizzazione per le note sui sedicesimi, ma impostare il valore per le pause sugli ottavi! In questo modo, si dice al programma di non visualizzare le pause inferiori a 1/8, tranne quando necessario. Il risultato è il seguente:



Quantizza Visualizzazione con Note impostate sui sedicesimi ma con Pause impostate sugli ottavi.

Come ha funzionato tutto ciò? Decisamente bene! Si è detto al programma di non visualizzare le pause inferiori a 1/8, tranne quando “necessario”. Poiché la prima nota appariva alla posizione nota del secondo sedicesimo, è stato necessario inserire una pausa da 1/16 all'inizio della figura. Tutte le altre pause possono essere nascoste, visualizzando le note con valore da 1/8, e dove quindi non “necessario”.

Tutto ciò conduce alle seguenti linee guida generali:

⇒ Impostare il valore Note in base alla “posizione nota più piccola” che si desidera venga visualizzata nella partitura (se ad esempio si hanno delle posizioni nota da un sedicesimo, impostare questo valore su note da un sedicesimo).

⇒ Impostare il valore Pause in base al valore nota più piccolo (lunghezza) che si desidera venga visualizzato per una singola nota, posizionata su un quarto.

Una impostazione tipica per la funzione Quantizza Visualizzazione potrebbe essere con Note su 16 (sedicesimi) e Pause su 4 (quarti).

Alcune eccezioni

Purtroppo, queste linee guida non funzionano alla perfezione in ogni situazione. Per esempio, si può avere un mix di note regolari e irregolari di tipi diversi, oppure potrebbe essere necessario visualizzare note lunghe uguali con valori nota diversi in base al contesto. Ci sono molti metodi che è possibile provare:

La funzione Quantizza Visualizzazione Automatica

Se la propria partitura contiene sia note regolari che terzine, è possibile usare la funzione di Quantizzazione Automatica. Se questa funzione è attiva, Nuendo cerca di “capire” se le note debbano essere quantizzate visivamente su note regolari o su terzine, riferirsi a [“Se la propria musica contiene sia note regolari che terzine”](#) a pag. 119.

Strumento Quantizza Visualizzazione

Con lo strumento “Q”, è possibile inserire nuovi valori Quantizza Visualizzazione in qualsiasi punto della partitura. I valori Quantizza Visualizzazione inseriti agiscono sul rigo dal punto di inserimento in avanti, riferirsi a [“Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione”](#) a pag. 99.

Alterazione permanente dei dati MIDI

Come ultima opzione, è possibile ridimensionare, quantizzare o spostare gli eventi nota veri e propri. Tuttavia, con questo metodo la musica non viene più riprodotta come era in origine. Spesso si riesce comunque a fare in modo che lo spartito appaia come desiderato senza alterare alcun dato MIDI.

Per riassumere

Si chiude così la descrizione del concetto principale di quantizzazione visiva. Vi sono comunque molte altre situazioni particolari che richiedono tecniche più avanzate, illustrate nei capitoli che seguono. Sono descritte anche le Opzioni Interpretazione che agiscono sulla stessa linea della funzione Quantizza Visualizzazione.

Note inserite a mano e note registrate

Capita a volte di inserire e modificare le note a mano (o meglio, con il mouse e/o la tastiera del computer), mentre altre volte, queste vengono registrate tramite una tastiera MIDI. Spesso comunque si usa una combinazione di entrambi i metodi. Nel capitolo [“Trascrivere le RegISTRAZIONI MIDI”](#) a pag. 96 si trovano diverse informazioni su come rendere una partitura il più leggibile possibile senza apportare alcuna modifica permanente ai dati MIDI. Il capitolo [“Inserire e modificare le note”](#) a pag. 102 mostra come inserire e modificare le note usando il mouse. Nella pratica quotidiana, anche se un brano è stato registrato perfettamente, spesso si devono eseguire alcune modifiche permanenti prima di stampare lo spartito.

⚠ Si raccomanda di leggere con attenzione entrambi i capitoli per imparare a realizzare partiture chiare e leggibili!

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come aprire l'Editor delle Partiture.
- Come passare da Modalità Pagina a Modalità Modifica.
- Come impostare dimensioni e margini delle pagine.
- Come nascondere e visualizzare l'Inspector dei Simboli, la toolbar e la toolbar estesa.
- Come impostare il righello.
- Come definire un fattore di ingrandimento.
- Come impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo iniziali.
- Come trasportare gli strumenti.
- Come stampare ed esportare le proprie partiture.

Preparazione

1. Nella Finestra Progetto, creare una traccia MIDI per ciascuno strumento.

Si può preparare un rigo di piano (doppio) da una singola traccia, non c'è bisogno di creare una traccia per la chiave di basso e una per quella di violino.

2. Assegnare un nome a ciascuna traccia in base al relativo strumento.

Questo nome può essere usato nello spartito in seguito, se si desidera.

3. Registrare nelle tracce o creare parti vuote su tutte le tracce.

Si possono realizzare parti molto lunghe che occupano l'intero progetto, oppure iniziare con parti più corte (in tal caso, si possono comunque aggiungere nuove parti o copiare parti esistenti più avanti).

Aprire l'Editor delle Partiture

Editing di una o più parti

Per aprire una o più parti nell'Editor delle Partiture, selezionare le parti (sulla stessa traccia o su tracce diverse) e scegliere "Apri Editor delle Partiture" dal menu MIDI o "Apri Selezione" dal menu Partiture. Il comando da tastiera di default è [Ctrl]/[Command]-[R].

- Si può anche scegliere l'Editor delle Partiture come editor di default, in modo che si apra con un doppio-clic sulle parti.

Ciò si definisce nel menu a tendina Azione di Modifica di Default della finestra di dialogo Preferenze (pagina Visualizzazione Eventi-MIDI).

Modificare intere tracce

In genere, in fase di preparazione di uno spartito per la stampa, nell'Editor delle Partiture si aprono intere tracce MIDI. Per fare ciò, selezionare le tracce nell'Elenco Tracce e accertarsi che non siano state selezionate delle parti – quindi aprire l'Editor delle Partiture come descritto sopra.

Modificare le parti su tracce diverse

Se ci sono parti selezionate su due o più tracce (o più tracce intere – non parti) e si apre l'Editor delle Partiture, si ha un rigo per ogni traccia (sebbene si possa dividere un rigo in due, per la partitura di piano, ad esempio). Si pensi alla Finestra Progetto come ad una panoramica dell'intera partitura, ove le tracce rappresentano ogni singolo strumento.

Modificare combinazioni di tracce predefinite

La sezione "Operazioni nei layout" a [pag. 190](#) illustra le modalità di apertura dell'Editor delle Partiture per una determinata combinazione di tracce modificate in precedenza.

Visualizzare singole voci o la partitura completa

Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica) è attiva l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte", con un doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra di un rigo si visualizza l'intera partitura o la voce corrente.

Il cursore di progetto

Il cursore di progetto appare come una linea verticale che attraversa il rigo. Aprendo l'Editor delle Partiture, l'immagine scorre automaticamente, in modo che il cursore di progetto sia visibile nella finestra. Ciò significa che non sempre si vede l'inizio della parte modificata quando si apre l'Editor delle Partiture per la prima volta.

- Per spostare in qualsiasi punto il cursore di progetto, premere [Alt]/[Option]-[Shift] e fare clic nell'area dello spartito desiderata.

Ciò è comodo quando il cursore di progetto non è visibile. Questa funzione non è disponibile se è attiva la modalità Ingresso tramite la tastiera del computer (riferirsi a "Inserire le note usando la tastiera del computer" a [pag. 105](#)).

Riproduzione e registrazione

Nell'Editor delle Partiture si può riprodurre e registrare il MIDI con i comandi di trasporto standard, proprio come negli altri editor MIDI. Per maggiori informazioni, riferirsi al capitolo "Gli Editor MIDI" del Manuale Operativo.

Modalità Pagina

Quando si prepara una partitura per la stampa, si deve impostare l'Editor delle Partiture in Modalità Pagina. Per farlo, selezionare Modalità Pagina dal menu Partiture. Quando è attiva la Modalità Pagina, di fianco a questa opzione del menu compare un box di spunta.



In Modalità Pagina, la finestra passa a visualizzare una pagina alla volta, così come queste appariranno in stampa.

Modalità Pagina o Modalità Modifica?

Se Modalità Pagina non è attiva, l'Editor delle Partiture è in Modalità Modifica. Tutto ciò che si può fare in Modalità Modifica, è possibile anche in Modalità Pagina. La Modalità Pagina, tuttavia, offre più funzioni che riguardano direttamente il modo in cui la partitura viene visualizzata e stampata.



Questa sezione del manuale presume che ci si trovi in Modalità Pagina. Nel caso nel testo ci siano dei riferimenti precisi alla Modalità Modifica, questo verrà esplicitamente indicato.

Usare le barre di scorrimento in Modalità Pagina

In Modalità Pagina, le barre di scorrimento fanno scorrere l'immagine della pagina all'interno della finestra.

Spostarsi tra le pagine in Modalità Pagina

Se la propria partitura occupa più di una pagina, per passare alla pagina successiva si può usare l'indicatore delle pagine nell'angolo inferiore destro. Il numero può essere modificato usando le tecniche standard di editing.



Indicatore numero pagina – regolarlo per passare a un'altra pagina.

Inoltre, se nella toolbar è attiva la funzione Scorrimento Automatico, il display della partitura segue la posizione del cursore di progetto. Si può quindi scorrere lo spartito usando i comandi indietro o avanti veloce.

Modifica delle singole parti in Modalità Pagina

Quando si visualizza una singola parte in Modalità Pagina, le misure prima e dopo la parte verranno visualizzate come misure vuote nell'Editor delle Partiture. Ciò avviene per preservare il layout della traccia, cioè gli spazi tra i rigi e le linee delle misure, il numero delle misure per rigo ecc.

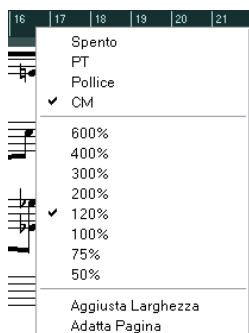
Se si vuole visualizzare e stampare una singola parte senza che intorno vi siano misure vuote, attivare l'opzione "Sblocca Layout in fase di modifica di parti singole" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica). Si noti, tuttavia, che regolando il layout quando si modificano le parti in questa modalità, si cancella il layout dell'intera traccia!

Cambiare il fattore di ingrandimento

In Modalità Pagina sono disponibili due modi per cambiare l'ingrandimento: definendo un fattore di ingrandimento nel menu a tendina Ingrandimento o usando lo strumento Ingrandimento (lente d'ingrandimento).

Menu a tendina Ingrandimento

Sopra la barra di scorrimento verticale a destra si trova un menu a tendina con il quale è possibile definire un fattore di ingrandimento.



Ingrandendo si possono eseguire regolazioni dettagliate di simboli, ecc. Riducendo si ha una migliore visione d'insieme.

- Se si seleziona "Adatta Pagina", il fattore di ingrandimento viene modificato in base alla dimensione della finestra, in modo che diventi visibile l'intera pagina.
 - Se si seleziona "Aggiusta Larghezza", il fattore di ingrandimento viene modificato in base alla larghezza della finestra, in modo che diventi visibile l'intera pagina.
- ⇒ Il menu si apre anche con un clic-destro nel righello.

Usare lo strumento Ingrandimento

Nell'Editor delle Partiture, lo strumento Ingrandimento funziona in modo simile a quello della Finestra Progetto:

- Fare clic una volta con lo strumento Ingrandimento per ingrandire di uno step.
- Tenere premuto [Alt]/[Option] e fare clic una volta con lo strumento Ingrandimento per ridurre di uno step.

- Tracciare un rettangolo con lo strumento Ingrandimento per impostare un fattore di ingrandimento personalizzato. La zona nel rettangolo è ingrandita/ridotta in modo da occupare interamente la finestra.

- Tenere premuto un tasto modificatore e fare clic-destro con lo strumento Ingrandimento per aprire il menu contestuale Ingrandimento e selezionare l'impostazione di ingrandimento desiderata.

Usare la rotellina del mouse

È anche possibile eseguire un ingrandimento tenendo premuto [Ctrl]/[Command] e muovendo la rotellina del mouse. La posizione del mouse verrà mantenuta (se possibile) quando si aumenta o si riduce l'ingrandimento.

Il rigo attivo

Quando si sta lavorando con più righe è necessario individuare il rigo "attivo" in quel momento. Può essere attivo solo un rigo alla volta; il rigo attivo viene indicato da un rettangolo blu a sinistra del simbolo di chiave.



⇒ Fare clic sul rigo per attivarlo. Di default, si possono anche usare i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer per passare da un rigo all'altro.

Impostazioni di configurazione delle pagine

Prima di preparare la partitura per la stampa, si devono eseguire alcune impostazioni pagina per il progetto. Non è la prima cosa da fare, ma è una buona abitudine, perché queste impostazioni influenzano anche l'aspetto della partitura sullo schermo.

1. Dal menu File selezionare Impostazioni Pagina.

Si apre la finestra Impostazioni Pagina. È la normale finestra Impostazioni Pagina del sistema operativo, descritta in dettaglio nella documentazione del sistema. Nuendo aggiunge solo le impostazioni dei margini.

2. Selezionare stampante preferita, carta, orientamento, ecc.

3. Se necessario, regolare i margini impostando i valori sinistro, destro, alto e basso.

- Per memorizzare le impostazioni, salvare il progetto.

Se si desidera che i nuovi progetti vengano avviati sempre con determinate impostazioni di configurazione delle pagine, è possibile creare dei Modelli dei Progetti che le contengono, consultare il capitolo "Gestione dei File" nel Manuale Operativo.

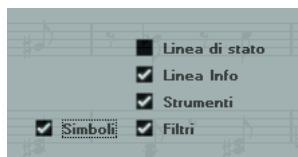
Definire la propria area di lavoro

È possibile configurare l'area lavoro in base alle proprie esigenze, visualizzando/nascondendo diverse aree, tramite la funzione Layout della Finestra e visualizzando/nascondendo le relative opzioni, usando le finestre di dialogo delle opzioni delle Impostazioni. Le aree e le opzioni che vengono visualizzate o nascoste dipendono dal tipo di progetto a cui si sta lavorando, dalla dimensione del monitor e così via.

Per configurare il layout della finestra, procedere come segue:

1. Nella toolbar, fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra".

Compare un pannello trasparente.



2. Attivare le opzioni desiderate.



La Linea di stato

La Linea di stato dispone dei riquadri di visualizzazione Posizione temporale del mouse e Posizione nota del mouse, oltre alla sezione Visualizzazione dell'accordo corrente, la quale serve per identificare gli accordi nel display delle note dell'Editor delle Partiture; esso può essere nascosto/visualizzato usando l'opzione "Linea di stato" nel pannello "Configura il layout della finestra".

La Linea di stato presenta una propria finestra di dialogo Impostazioni, in cui è possibile specificare esattamente le proprietà che si desidera visualizzare.

- Fare clic-destro sulla Linea di stato e selezionare "Impostazioni..." dal menu contestuale.

Nella finestra di dialogo che appare, è possibile configurare le posizioni in cui verranno posizionati i diversi elementi e salvare/ricallare diverse configurazioni.

La Linea Info

La linea Info visualizza le informazioni sulla nota selezionata. Essa può essere visualizzata e nascosta usando l'opzione "Linea Info" nel pannello "Configura il layout della finestra".

La Linea Info presenta una propria finestra di dialogo di Impostazioni, in cui è possibile specificare esattamente le proprietà da visualizzare.

- Fare clic-destro sulla Linea Info e selezionare "Impostazioni..." dal menu contestuale.

Nella finestra di dialogo che appare, è possibile configurare le posizioni in cui verranno posizionati i diversi elementi e salvare/ricallare diverse configurazioni.

La toolbar estesa

La toolbar estesa contiene degli strumenti di editing aggiuntivi per lavorare alla propria partitura. Essa può essere visualizzata e nascosta usando l'opzione Strumenti nel pannello "Configura il layout della finestra".

La Barra di filtro

Questa area contiene dei box di spunta che determinano indicatori, maniglie e altri elementi non-stampati che però appaiono nella partitura. Essa può essere visualizzata e nascosta usando l'opzione Filtri nel pannello "Configura il layout della finestra".

Visualizzare e nascondere elementi "invisibili"

Alcuni elementi nello spartito non vengono stampati, ma servono da indicatori per le modifiche di layout, maniglie, ecc. Questi elementi si possono nascondere o visualizzare in una qualsiasi delle combinazioni possibili, usando le opzioni di Filtro.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Maniglie delle misure	Visualizza le maniglie delle misure, utili per copiare le misure (riferirsi a "Spostare e duplicare con le maniglie delle misure" a pag. 163).
Note Nascoste	Visualizza tutte le note nascoste (riferirsi a "Nascondere/visualizzare oggetti" a pag. 198).
Nascondi	Visualizza i marker di ogni elemento nascosto nello spartito, tranne le note (riferirsi a "Nascondere/visualizzare oggetti" a pag. 198).
Quantizza	Visualizza i marker nello spartito ove sono state inserite "eccezioni" Quantizza Visualizzazione (riferirsi a "Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione" a pag. 99).
Strumento Layout	Visualizza i marker nello spartito dove sono state eseguite regolazioni con lo strumento Layout (riferirsi a "Spostamento grafico delle note" a pag. 145).
Gruppi	Visualizza i marker nello spartito ove sono stati raggruppati i tratti d'unione (riferirsi a "Gruppi" a pag. 139).
Cutflag	Visualizza i marker nello spartito ove sono stati inseriti eventi cutflag (riferirsi a "Lo strumento Taglia Note" a pag. 144).
Pause separate	Visualizza i marker nello spartito ovunque siano state separate pause multiple (riferirsi a "Dividere le pause multiple" a pag. 200).
Gambi/Tratti	Visualizza i marker nello spartito dove sono state eseguite regolazioni di gambi o tratti d'unione (riferirsi a "Impostare la direzione del gambo" a pag. 134 e "Regolazione manuale dei tratti d'unione" a pag. 143).

L'Inspector dei Simboli

Quest'area contiene le sezioni dei simboli, usate per aggiungere dei simboli alla partitura. Essa può essere visualizzata e nascosta usando l'opzione Simboli nel pannello "Configura il layout della finestra".

Le sezioni dei simboli possono essere aperte anche come singole palette fluttuanti, facendo clic-destro su uno dei pulsanti, e selezionando "Apri Come Palette" dal menu contestuale. In tal modo è possibile spostare sullo schermo le palette dei simboli, facendo clic e trascinando le rispettive barre dei titoli. Facendo clic-destro sul simbolo di una palette, si apre un menu a tendina:

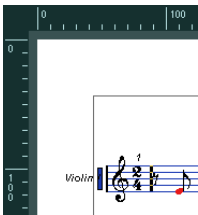
- Selezionare "Alterna" per passare da una vista verticale od orizzontale della palette e viceversa.
- Selezionare una delle opzioni nel menu a tendina per aprire la relativa palette (e sostituire quella corrente).
- Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e selezionare una palette dal menu a tendina per aprire la palette selezionata in una nuova finestra (senza chiudere quella esistente).
- Fare clic sul pulsante di chiusura per chiudere una palette dei simboli.

Nella finestra di dialogo relativa alle impostazioni dell'Inspector dei Simboli è possibile specificare esattamente quali sezioni dei simboli vengono visualizzate. Per una descrizione dettagliata, riferirsi a ["La finestra di dialogo Impostazioni dell'Inspector dei Simboli"](#) a pag. 151.

Le modalità di lavoro con i simboli sono descritte nel dettaglio nel capitolo ["Lavorare con i simboli"](#) a pag. 149.

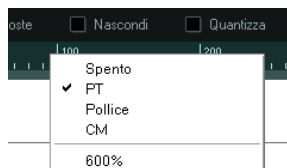
Il righello

Nell'Editor delle Partiture non ci sono righelli di posizione metrica/tempo come negli altri editor. In Modalità Pagina sono presenti però righelli grafici orizzontali e verticali, che servono da aiuto per posizionare i simboli e gli oggetti grafici nella partitura.



- Per specificare le unità da visualizzare nei righelli, aprire il menu a tendina Ingrandimento e selezionare una delle opzioni.

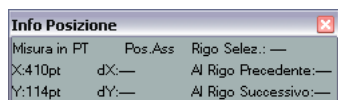
Si può scegliere tra punti, pollici e centimetri.



- Per nascondere i righelli, selezionare “Spento” dal menu.

La finestra Info Posizione

Per facilitare il posizionamento di elementi nello spartito, la Modalità Pagina possiede una speciale finestra Info Posizione ove si possono vedere e regolare numericamente le posizioni dei vari elementi nell'unità di misura selezionata per il righello. Per vedere la finestra Info Posizione, fare clic nel righello.



Menu contestuali nell'Editor delle Partiture

A molte funzioni e impostazioni dell'Editor delle Partiture si può accedere dai menu contestuali, che si aprono con un clic-destro su alcuni elementi dello spartito. Se si seleziona ad esempio una nota, si apre il menu contestuale delle note, il quale elenca le funzioni relative alle note.

- Se si tiene premuto [Alt]/[Option] e si fa clic-destro su un'area vuota della partitura, si apre il menu contestuale che elenca tutti gli strumenti disponibili (con la possibilità di passare da uno strumento all'altro) e contenente molte funzioni dei menu principali.

Sempre che nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Modifica–Strumenti) sia attiva l'opzione “Toolbox con clic destro”, facendo clic-destro mentre si tiene premuto un tasto modificatore, si apre il menu contestuale.

Finestre di dialogo nell'Editor delle Partiture

Nell'Editor delle Partiture sono disponibili due tipi di finestre di dialogo:

- Quelle non-modali possono restare aperte mentre si continua a lavorare nello spartito.

In una finestra non-modale, per applicare le impostazioni definite per gli oggetti selezionati nello spartito è necessario fare clic sul pulsante Applica. Si possono quindi selezionare vari elementi nello spartito e modificarne le impostazioni senza nel frattempo chiudere la finestra di dialogo. La finestra si chiude facendo clic sul relativo pulsante di chiusura nella barra del titolo. La finestra Impostazioni Partitura è un esempio di finestra non-modale.

- Le finestre di dialogo normali presentano il pulsante OK invece del pulsante Applica.

Facendo clic su OK vengono applicate le impostazioni definite e si chiude la finestra di dialogo. Non si può continuare a lavorare sullo spartito (o selezionare altri oggetti) fino a quando non si chiude la finestra di dialogo.

⇒ Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica) è attiva l'opzione “Applica chiude le finestre delle Proprietà”, facendo clic sul pulsante Applica in una finestra non-modale la si chiude. In altre parole, una finestra di dialogo non-modale funziona in modo un po' più simile ad una normale finestra.

Impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo

Quando ci si prepara a inserire le note in uno spartito, in genere si inizia impostando Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo desiderati per il rigo. Nelle sezioni che seguono, si presume che si stia lavorando solo su una traccia. Con più righi, è possibile definire impostazioni per ogni rigo o per tutti i righi in una sola volta, riferirsi a [“Impostazioni Rigo”](#) a [pag. 98](#).

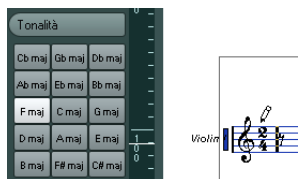
Normalmente, tutti questi simboli appaiono all'inizio di ciascun rigo. Tuttavia, ciò si può controllare usando l'opzione Real Book (riferirsi a [“Real Book”](#) a [pag. 197](#)) e nascondendo gli oggetti desiderati (riferirsi a [“Nascondere/visualizzare oggetti”](#) a [pag. 198](#)).

Quando si vanno a inserire o a modificare le tonalità, va tenuto in considerazione un aspetto molto importante:

⚠ Nella sotto-pagina Stile di Notazione (categoria Tonalità) della finestra di dialogo Impostazioni Partiture-Progetto, si trova l'opzione "Cambi di Tonalità per tutto il Progetto". Se attiva, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano l'intero progetto (non è possibile cioè stabilire tonalità diverse per diversi righi).

Utilizzo dell'Inspector dei Simboli per impostare chiave, tonalità e indicazione tempo iniziali

1. Fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra" nella toolbar e attivare l'opzione Simboli. Viene visualizzato l'Inspector dei Simboli.
2. Aprire la pagina Chiavi dell'Inspector e fare clic sul simbolo chiave musicale da usare nello spartito.
3. Fare clic in qualsiasi punto della prima misura del rigo per impostare la chiave musicale scelta per la traccia.
4. Selezionare la pagina Tonalità e fare clic su un simbolo della tonalità che si desidera usare.
5. Fare clic in qualsiasi punto della prima misura del rigo per impostare la tonalità della traccia.



6. Aprire la pagina Indicazioni Tempo dell'Inspector e fare clic sul simbolo del valore di indicazione tempo (tempo in chiave) che si desidera utilizzare. Se non si trova il tempo in chiave desiderato, si può usare la finestra di dialogo Cambia Indicazione Tempo (vedere di seguito).

Le impostazioni definite finora valgono per l'intera traccia. Se si desidera modificarle ancora (oppure servono diverse impostazioni per misure diverse della traccia), seguire le indicazioni ai paragrafi seguenti.

Modificare l'indicazione tempo

1. Doppio-clic sul simbolo Indicazione Tempo all'inizio del rigo. Si apre una finestra di dialogo.



2. Se il progetto è in 4/4 o 2/2, si può scegliere tempo comune/tempo tagliato, facendo clic direttamente su uno dei due simboli a destra. Questi impostano il tempo in chiave rispettivamente a 4/4 o 2/2 e inseriranno anche il simbolo del tempo comune/tagliato sul rigo.
3. Se il progetto è in un altro tempo, definire numeratore e denominatore sopra e sotto la linea. Il numeratore può essere costituito da più numeri (per i tempi in chiave composti). Tuttavia, se il progetto è in un tempo in chiave semplice, basta inserire solo il primo numero sopra la linea. Le opzioni più avanzate sono descritte in seguito.
 - L'opzione "Anacrusi" è descritta al paragrafo ["Usando la funzione Anacrusi"](#) a pag. 201.
4. Fare clic su OK o premere [Invio].

⚠ Tutte le tracce hanno lo stesso tempo in chiave! In altre parole, quando si imposta l'Indicazione Tempo, lo si fa per tutte le tracce del progetto.

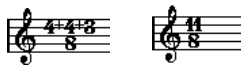
Se da qualche parte bisogna inserire metà misura, si deve eseguire un cambio di Indicazione Tempo (ad esempio, da 4/4 a 2/4 e poi di nuovo in 4/4). Per sapere come farlo, riferirsi a ["Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 114.

Indicazioni Tempo composte e opzione Solo per raggruppare

Per i tempi composti, il numeratore può essere costituito da più gruppi (fino a quattro). Per esempio, "4+4+3+/" in alto e 8 in basso significa un'Indicazione Tempo in 11/8.

Il numeratore è diviso in più numeri per fare in modo che tratti d'unione su più note e note legate siano visualizzati automaticamente nel modo corretto. Ciò non influenza il metronomo o altro, solo tratti d'unione e legature. Per maggiori informazioni sui tratti d'unione, riferirsi a [“Gestire i tratti d'unione”](#) a pag. 139.

Se l'opzione “Solo per raggruppare” non è attiva, il numeratore indica tutti i numeri inseriti. Se è attiva, invece, mostra la somma dei numeri inseriti, come per i tempi in chiave semplici.



Opzione “Solo per raggruppare” disattivata e attivata

Si noti che Nuendo cerca di conservare il denominatore quando s'inserisce un tempo in chiave composto con l'opzione “Solo per raggruppare” attiva. Quindi, avendo un'indicazione tempo a 4/4 e modificandola in un valore composto (3+3+2 ottavi, ad esempio), l'indicazione tempo sarà visualizzata in 4/4 invece che in 8/8.

Impostare l'indicazione tempo nella Barra di Trasporto



L'indicazione tempo si può anche impostare direttamente sulla Barra di Trasporto. Non è però possibile creare indicazioni tempo composite dalla Barra di Trasporto.

Impostare l'indicazione tempo usando la traccia metrica o l'Editor Traccia Tempo

È anche possibile aggiungere, modificare ed eliminare delle indicazioni tempo, usando la Traccia Metrica o l'Editor Traccia Tempo (consultare il capitolo “Traccia Tempo” nel Manuale Operativo).

Si noti che:

- La partitura visualizza sempre gli eventi indicazione tempo impostati nella traccia metrica/nell'Editor Traccia Tempo, indipendentemente dal fatto che il pulsante Tempo sia attivo o meno. Analogamente, qualsiasi indicazione tempo creata nell'Editor delle Partiture viene visualizzata nella traccia metrica/Editor Traccia Tempo.

- Non è possibile creare indicazioni tempo composite usando la traccia metrica/Editor Traccia Tempo.

Modificare la chiave musicale

Nel menu contestuale delle chiavi musicali

Con un clic-destro su un simbolo Chiave, si apre un menu contestuale contenente un elenco di tutte le chiavi musicali disponibili. Questo menu presenta anche le seguenti opzioni:

- Mostra i cambi di Chiave come Simboli Piccoli**
Attivando questa opzione e inserendo un cambio di chiave nello spartito, la chiave è indicata da un simbolo più piccolo.
- Notifica nuova Chiave ai cambi di linea**
Attivando questa opzione e inserendo una nuova chiave ad una linea di interruzione, il simbolo di cambio chiave viene inserito nell'ultima misura prima della linea di interruzione. Se non è attiva, il simbolo è inserito nella prima misura del rigo successivo.
- Nascondi**
Selezionando questa opzione la chiave sarà nascosta.
- Proprietà**
Selezionando questa opzione si apre la finestra di dialogo Modifica Chiave.

Nella finestra Modifica Chiave

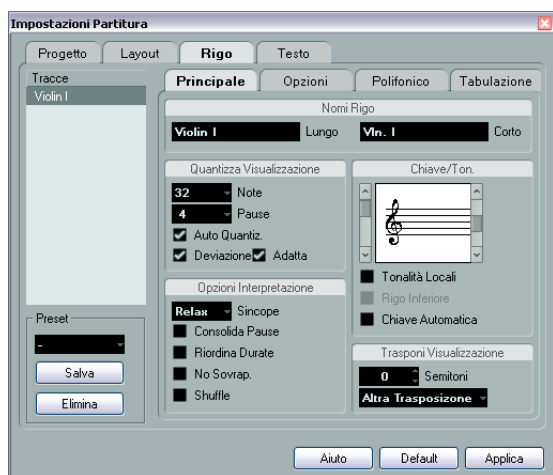
- Doppio-clic sulla chiave corrente.
Si apre una finestra di dialogo.



- Usare le barre di scorrimento per scegliere una chiave.
⚠️ Ciò non funziona se nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura è attiva l'opzione Chiave Automatica (vedere di seguito).
- Ripetere le operazioni precedenti per tutti i rigi.

Nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura

1. Fare clic sul rigo per attivarlo.
2. Nel menu Partiture, selezionare Impostazioni... per aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Selezionare la pagina Rigo in cima, per aprire la pagina Principale, che mostra le impostazioni correnti per il rigo attivo. Si può anche fare doppio-clic a sinistra di un rigo per attivarlo e aprirlo nella finestra Impostazioni Partitura in un solo passaggio (se non funziona, può darsi che sia attiva l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte" nella finestra di dialogo Preferenze, pagina Partiture-Modifica, riferirsi a ["Visualizzare singole voci o la partitura completa"](#) a pag. 83).



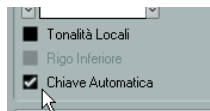
3. Nella sezione Chiave/Ton. usare la barra di scorrimento a sinistra per scegliere una delle chiavi disponibili. Le modalità di inserimento delle modifiche alle chiavi sono descritte nella sezione ["Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 114.
4. Fare clic su Applica.
⇒ Si può selezionare un altro rigo dello spartito e regolarne le impostazioni senza bisogno di chiudere la finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

In un sistema doppio

In un sistema doppio (riferirsi a ["Righi doppi \(piano\)"](#) a pag. 113 e ["Alcune strategie: quante voci sono necessarie?"](#) a pag. 127), si possono impostare chiavi musicali diverse nei righi superiore e inferiore.

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo.
2. Selezionare una chiave per il rigo superiore.
3. Inserire la spunta nel box "Rigo Inferiore".
4. Impostare una chiave per il rigo inferiore.

Opzione Chiave Automatica



Nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura si trova anche l'opzione Auto. Se è attiva, il programma seleziona automaticamente una chiave di violino o di basso per il rigo, in base all'estensione delle note nella parte.

Modificare la tonalità

- ⚠ Nella finestra di dialogo Impostazioni Partiture, sottopagina Progetto-Stile di Notazione (categoria Tonalità), si trova l'opzione "Cambi di Tonalità per tutto il Progetto". Quando questa opzione è attiva, tutte le modifiche di tonalità effettuate agiranno sempre su tutti i righi del progetto; non sarà perciò possibile definire diverse tonalità per diversi righi (diverse dalle trasposizioni di visualizzazione relative come definito nelle rispettive Impostazioni Rigo). Inoltre, dalla finestra Impostazioni Rigo qualsiasi rigo (ad esempio un rigo di batteria) può essere impostato in modo da non visualizzare i tempi in chiave.

Quando si modifica una tonalità, quindi, bisogna decidere se il cambio deve essere applicato all'intero progetto o se si vogliono usare tonalità diverse su righi diversi:

- Se la tonalità definita all'inizio della traccia si usa su tutti i righi e anche tutti i cambi di tonalità successivi valgono per tutti i righi, lasciare attiva l'opzione "Cambi di Tonalità per tutto il Progetto".
- Se si desidera utilizzare diverse tonalità su diversi righi, assicurarsi che l'opzione "Cambi di Tonalità per tutto il Progetto" sia disattivata.

Nel menu contestuale delle tonalità

Con un clic-destro su un simbolo di tonalità, si apre un menu contestuale che elenca tutte le tonalità disponibili. Questo menu presenta anche le seguenti opzioni:

- Cambi di Tonalità per tutto il Progetto

Se attiva, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano l'intero progetto, perciò non sarà possibile definire tonalità diverse per diversi righi.

- Nascondi

Selezionando questa opzione, si nasconde la tonalità.

- Proprietà

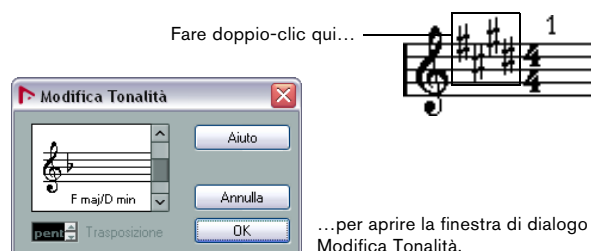
Selezionando questa opzione si apre la finestra di dialogo Modifica Tonalità.

Nella finestra Modifica Tonalità

Se la tonalità corrente è una tonalità qualsiasi diversa da DO maggiore/LA minore (senza alterazioni) si può impostare la tonalità direttamente nello spartito:

1. Fare doppio-clic sulle alterazioni all'inizio del rigo.

Si apre la finestra di dialogo Modifica Tonalità.



2. Usare le barre di scorrimento per scegliere una tonalità e fare clic su OK.

⇒ È anche possibile inserire un valore Trasponi Visualizzazione, riferirsi a [“Trasportare gli strumenti”](#) a pag. 93.

Nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura

1. Rendere attivo il rigo desiderato, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.



Sezione Chiave/Tonalità della pagina Rigo

2. Usare la barra di scorrimento destra nella sezione Chiave/Ton. per selezionare la tonalità desiderata.

3. Fare clic su Applica.

⇒ Si possono selezionare altri rigi nella partitura e definire delle impostazioni per questi rigi, senza bisogno di chiudere la finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

Impostare la tonalità per un sistema doppio

In un sistema doppio, con due rigi (riferirsi a [“Righi doppi \(piano\)”](#) a pag. 113 e [“Alcune strategie: quante voci sono necessarie?”](#) a pag. 127) si possono impostare tonalità diverse per il rigo superiore e per quello inferiore.

1. Fare clic nel sistema in modo che uno dei suoi rigi diventi quello attivo.

2. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo.

3. Impostare una tonalità per il rigo superiore.

Il rigo inferiore si imposta automaticamente alla stessa tonalità.

4. Per impostare una tonalità diversa per il rigo inferiore, inserire la spunta nel box “Rigo Inferiore” e impostare la tonalità desiderata.

Impostare una tonalità locale

È anche possibile impostare una tonalità differente solo per il rigo selezionato. Ciò è utile per strumenti come oboe e corno inglese, i cui spartiti sono trasportati e di conseguenza varia anche la tonalità.

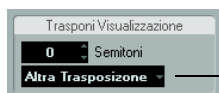
1. Rendere attivo il rigo desiderato, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.
2. Attivare l'opzione "Tonalità Locali" nella sotto-pagina principale della sezione Chiave/Tonalità.
⇒ Questa opzione è disponibile solamente se l'opzione "Cambi di Tonalità per tutto il Progetto" è attiva nella finestra di dialogo Impostazioni Partiture, sotto-pagina Stile di Notazione (categoria Tonalità).
3. Usare la barra di scorrimento per impostare la chiave desiderata.
4. Fare clic su Applica per impostare la tonalità selezionata per il rigo.

Trasportare gli strumenti

Le partiture per alcuni strumenti (per esempio, molti ottoni) sono scritte trasportate. Per tale motivo, l'Editor delle Partiture dispone di una funzione Trasponi Visualizzazione. Con questa funzione le note sono trasportate nello spartito senza influenzare il modo in cui sono riprodotte. Ciò consente di registrare e riprodurre un arrangiamento a più righe e riportare comunque ciascuno strumento sullo spartito in base al proprio valore di trasposizione.

Impostare l'opzione Trasponi Visualizzazione

1. Rendere attivo il rigo desiderato, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.
2. Nella sezione Trasponi Visualizzazione, selezionare il proprio strumento dal menu a tendina Trasposizione o modificare il valore direttamente nel campo Semitoni.



Menu a tendina Trasposizione

3. Fare clic su Applica.

⚠ La funzione Trasponi Visualizzazione non agisce sulla riproduzione MIDI!

Trasponi Visualizzazione nella finestra di dialogo Modifica Tonalità

Per modificare le impostazioni dell'opzione Trasponi Visualizzazione nel centro della partitura, è possibile inserire un cambio di tonalità (riferirsi a ["Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 114). Nella finestra Modifica Tonalità (che si apre con un doppio-clic su un simbolo di tonalità) si trova un campo Trasposizione, nel quale è possibile inserire un valore di trasposizione in semitoni. Ciò è utile, ad esempio, quando si scrive una parte di sax nella quale il musicista deve passare dal sax alto al sax tenore.

⇒ Si noti che si inserisce in questo modo un valore Trasponi Visualizzazione assoluto che viene usato da questo punto in avanti. In altre parole, questa impostazione non è relativa ad alcuna impostazione Trasponi Visualizzazione definita nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

Disabilitare la funzione Trasponi Visualizzazione

È possibile disabilitare la funzione "Trasponi Visualizzazione" disattivando il pulsante "Disabilita Trasponi Visualizzazione" nella toolbar Partiture. Ciò può essere utile se si lavora con strumenti trasportati e si desidera visualizzare la tonalità di concerto e non quella della partitura.



Stampa dall'Editor delle Partiture

Una volta effettuate tutte le modifiche necessarie relativamente all'aspetto della partitura e quando si è soddisfatti del risultato, si può procedere con la stampa del proprio spartito, ad es. per distribuire dei fogli con la partitura a degli strumentisti.

Procedere come segue:

1. Aprire il menu **Partiture** e attivare "Modalità Pagina".
La stampa è possibile solo dalla Modalità Pagina.
2. Selezionare **Impostazioni Pagina** dal menu **File** e assicurarsi che tutte le impostazioni della stampante siano corrette. Chiudere la finestra di dialogo.

⚠ Modificando ora le impostazioni di dimensione carta, scalatura e margini, la partitura potrebbe cambiare aspetto.

3. Selezionare **Stampa** dal menu **File**.
4. Compare una finestra di dialogo di **Stampa standard**. Completare a piacere le opzioni.
5. Fare clic su **Stampa**.

Esportare le pagine come file immagine

È possibile esportare la sezione di una pagina o una pagina intera come file in vari formati. Ciò consente di importare i propri spartiti in applicazioni di impaginazione, di disegno o di scrittura, ecc.

Selezionare la sezione di una pagina da esportare

Per esportare solo la sezione di una determinata pagina:

1. Assicurarsi di essere in **Modalità Pagina**.
2. Selezionare lo strumento **Esporta** (Seleziona Intervallo Esportazione).
Il puntatore diventa un reticolo.

3. Trascinarlo sopra la sezione dello spartito da includere.

L'area è indicata da un rettangolo nero.

- Per regolare la dimensione del rettangolo, fare clic e trascinare le relative maniglie con lo strumento **Freccia**.
- Per spostare il rettangolo ad un'altra posizione nello spartito, cliccarci sopra e trascinarlo alla nuova posizione.

Per esportare l'intervallo selezionato, ci sono due possibilità:

- Doppio-clic nel rettangolo mentre è selezionato.
Si apre la finestra di dialogo **Esporta Partiture**, nella quale è possibile definire le impostazioni per i file da creare (vedere di seguito).
- Usare la funzione **Esporta Partiture** (vedere di seguito).

Esportazione

Per esportare lo spartito, procedere come segue:

1. Assicurarsi di essere in **Modalità Pagina**.
2. Selezionare la pagina da esportare.
3. Scorrere il menu **File**, aprire il sotto-menu **Esporta** e selezionare "**Esporta Partiture...**".
Si apre la finestra di dialogo **Esporta Partiture**.
4. Selezionare un formato immagine.
5. Specificare una risoluzione per il file.
Ciò determina la nitidezza dell'immagine creata. 300dpi, ad esempio, è la risoluzione usata da molte stampanti laser. Se il file d'immagine deve essere solo visualizzato su schermi di altri programmi, selezionare 72 o 96 (dipende dalla risoluzione dello schermo), ed esso avrà la stessa dimensione che aveva in Nuendo.
6. Specificare nome e posizione per il file e fare clic su **Salva**.
La pagina dello spartito viene esportata e salvata in un file, e può essere importata in qualsiasi programma che supporta il formato file selezionato.

Ordine di lavoro

Quando si prepara una partitura, si consiglia di eseguire le varie operazioni nell'ordine che segue, in modo da ridurre il tempo necessario per ripetere un determinato passaggio nel caso si dovesse commettere un errore.

- Possibilmente, lavorare su copie delle tracce registrate. Se le parti sono complesse potrebbe essere necessario modificarle in maniera permanente, dopodiché non suoneranno più come in origine.

- Se si ha poca memoria a disposizione, suddividere la partitura in segmenti.

Si può usare, ad esempio, la funzione Separa Loop (nel menu Modifica principale) per separare le parti attraverso le tracce.

- Nella Finestra Progetto sistemare le tracce nell'ordine con cui si vuole che siano disposte nella partitura.

Nell'Editor delle Partiture non si può risistemare l'ordine dei sistemi. Si può però tornare indietro in ogni momento e cambiare l'ordine nella Finestra Progetto.

- Quando si apre l'Editor delle Partiture, iniziare con le regolazioni descritte sopra.

Si consiglia di iniziare sempre impostando i margini della pagina, ecc.

- Se è già stata registrata della musica nelle tracce, provare a modificare il più possibile la visualizzazione grafica della partitura senza modificare in maniera permanente le note.

Usare le funzioni Impostazioni Partitura, Quantizza Visualizzazione, Raggruppamento, ecc.

- Se le tracce sono vuote, regolare delle impostazioni di base sul rigo, inserire le note e quindi effettuare modifiche di dettaglio, aggiungere la funzione Quantizza Visualizzazione, ecc.

- Se necessario, usare le voci polifoniche per sistemare note sovrapposte, per creare sistemi di piano, per gestire voci contrastanti ecc.

- Una volta eseguito tutto ciò, decidere se si intende eseguire un tipo di editing "distruittivo".

Per esempio, può essere necessario alterare in maniera permanente durata o posizione di alcune note registrate.

- Nascondere oggetti inutili e aggiungere simboli dipendenti dalle note e relativi alle note.

Ciò comprende accenti, simboli dinamici, crescendo, legature, testi, "pause grafiche", ecc.

- Lavorare sullo spartito regolando il numero di misure lungo la pagina.

- Regolare la spaziatura verticale tra i righi standard e quelli per pianoforte.

Le ultime due operazioni possono essere eseguite automaticamente dal programma grazie alle funzioni di Layout Automatico.

- Aggiungere simboli layout (finali, testi pagina, ecc.).

- Stampare o esportare la partitura.

- Tornare indietro e creare dei layout alternativi, ad es. per estrarre delle voci.

La funzione Forza Aggiornamento

Se per qualche motivo lo schermo non viene riscritto (aggiornato) in maniera adeguata (in seguito a nuovi calcoli del computer per impostare l'aspetto della pagina), si può selezionare "Forza Aggiornamento" dal sotto-menu Funzioni del menu Partiture, oppure è possibile fare clic sul pulsante Forza Aggiornamento nella toolbar estesa. Si forza così una riscrittura dell'intera pagina.



Trascrivere le Registrazioni MIDI

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come preparare le parti per la stampa delle partiture.
- Come usare lo strumento Quantizzazione Visualizzazione per gestire le "eccezioni" nello spartito.
- Come "risolvere" parti contenenti sia note intere che terzine.

Trascrizione

Questo capitolo presume che si abbia una registrazione MIDI che si desidera trasformare in una partitura stampabile. Tuttavia, se le parti sono piuttosto complesse può essere necessario eseguire un editing manuale delle note. Questo è descritto nel capitolo ["Inserire e modificare le note"](#) a pag. 102.

⚠ Prima di iniziare, è bene che siano chiari i principi delle relazioni tra note delle partiture e note MIDI e che sia stato compreso come agisce la funzione Quantizza Visualizzazione, come descritto nel capitolo ["L'Editor delle Partiture"](#) a pag. 77.

Preparare le parti

1. Registrare la musica.

Si deve suonare decisamente a tempo con il clic del metronomo.

2. Avviare la riproduzione per verificare che la musica sia stata registrata come previsto.

In caso contrario, registrare di nuovo o eseguire delle operazioni di editing.

3. Decidere quante alterazioni permanenti della registrazione siano accettabili affinché lo spartito sia considerato di buona qualità.

Se la risposta è "nessuna", si dovrebbe preparare lo spartito da una copia della traccia. Fare riferimento alla sezione che segue.

4. Selezionare tutte le parti (in tutte le tracce) sulle quali si desidera lavorare.

5. Aprire l'Editor delle Partiture.

6. Attivare la Modalità Pagina.

Alcune strategie: preparare le parti per la stampa dello spartito

Ecco alcuni consigli ai quali fare riferimento durante la preparazione di uno spartito per la stampa:

- Se una parte è molto complessa, si dovrà eseguire un editing manuale delle note (spostarle o cambiarne la durata), riferirsi a ["Inserire e modificare le note"](#) a pag. 102. La registrazione quindi non suonerà più come in origine. Se ciò è un problema, si consiglia di lavorare su una copia della registrazione. Usare la funzione Duplica Tracce del menu Progetto per creare una versione della traccia dedicata alla creazione di una partitura stampabile. Rinominare la traccia e silenziare quella originale mentre si prepara lo spartito. Naturalmente, si può anche lavorare su una copia dell'intero file di progetto.

- Per i motivi descritti nel capitolo precedente, quantizzare la traccia potrebbe essere una buona idea. In tal modo si riduce infatti la quantità delle regolazioni dettagliate che sarebbe necessario eseguire nell'Editor delle Partiture.

- Se si ha necessità di applicare la quantizzazione, ricordarsi dopo di riprodurre sempre le tracce, per assicurarsi che il tempo non sia stato alterato da errate impostazioni di quantizzazione. Potrebbe essere necessario quantizzare alcune sezioni con un valore ed altre con un valore differente.

- Se il progetto contiene molte ripetizioni, per iniziare potrebbe essere più semplice registrare solo un'istanza di ciascuna ripetizione. Una volta terminato il lavoro sullo spartito per ogni sezione, si può assemblare poi l'intero progetto lavorando con le parti nella Finestra Progetto (si risparmia tempo, poiché le regolazioni dettagliate in ogni sezione si eseguono solo una volta).

- Un metodo simile si può usare anche quando si creano sezioni nelle quali più strumenti suonano lo stesso ritmo (una sezione fiati, ad esempio): registrare il primo strumento ed eseguire le regolazioni in modo che nell'Editor delle Partiture questo appaia come previsto. Copiare quindi la parte sulle altre tracce e modificare le altezze delle note usando l'Ingresso MIDI. Infine, passare in rassegna le parti copiate ed eseguire le regolazioni di precisione, modificare le impostazioni di trasporto visivo, ecc. Questo è un modo molto rapido per creare parti polifoniche dai ritmi complessi.

- Ci possono essere anche situazioni nelle quali il metodo più rapido per registrare una parte per più strumenti è semplicemente quello di registrarla una sola volta, suonando gli accordi sullo strumento MIDI. Se in seguito si vuole suddividere la registrazione in tracce separate o voci polifoniche, si può usare la funzione Esplodi (riferirsi a ["Funzione Esplodi"](#) a pag. 100).

Impostazioni Rigo

La prima cosa da fare dopo l'apertura dell'Editor delle Partiture consiste nel definire le impostazioni iniziali per il rigo. Per fare ciò, andare nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo. Ci sono tre modi per aprire la finestra Impostazioni Partitura:

- Attivando un rigo, scorrendo il menu Partiture e selezionando "Impostazioni...".

- Facendo doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra del rigo.

Se questa operazione non funziona, potrebbe essere utile attivare l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica), riferirsi a ["Visualizzare singole voci o la partitura completa"](#) a pag. 83.

- Attivando il rigo e facendo clic sul pulsante "i" sulla toolbar estesa.

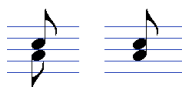
Perché ciò funzioni, assicurarsi che non ci siano note o simboli selezionati – altrimenti, facendo clic sul pulsante "i" si potrebbe aprire una finestra di dialogo con le impostazioni dell'oggetto selezionato.

Fare clic sul pulsante Rigo per aprire la pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. La pagina Rigo visualizza le impostazioni correnti del rigo in altre quattro pagine. Per informazioni dettagliate sulla pagina Impostazioni Rigo, consultare il capitolo ["Impostazioni Rigo"](#) a pag. 116.

Situazioni che richiedono tecniche aggiuntive

Inizialmente, non sempre le note appaiono come previsto nella partitura. Questo perché ci sono varie situazioni che richiedono tecniche ed impostazioni particolari. Di seguito, si riporta un elenco di alcune di queste tecniche e impostazioni, con indicazioni su dove trovare maggiori informazioni per la loro gestione:

- Le note alla stessa posizione sono considerate parte di un accordo. Per avere voci indipendenti (note con direzioni diverse dei gambi, ad esempio) è necessario usare la funzione per le voci polifoniche. Consultare il capitolo ["Voci polifoniche"](#) a pag. 124.



Senza e con voci polifoniche

- Se due note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, quella più lunga appare come una serie di note legate. Per evitarle ciò, usare la funzione No Sovrap. (riferirsi a ["No Sovrap."](#) a pag. 121) o le voci polifoniche (riferirsi a ["Voci polifoniche"](#) a pag. 124).
- Spesso una nota viene indicata da due note legate. Si noti che questo è solo un modo con il quale il programma visualizza la nota (viene "memorizzata" solo una singola nota).



Questa nota singola nell'Editor dei Tasti, viene indicata da due note legate nell'Editor delle Partiture.

- Normalmente, il programma inserisce le legature quando serve (se una nota si allunga oltre un quarto), ma non sempre. Per una notazione di note sincopate "moderna" (con meno legature), usare la funzione Sincope, riferirsi a ["Sincope"](#) a pag. 120.



La stessa nota, con e senza sincope

- Per visualizzare una nota lunga con due o più note legate, usare lo strumento Taglia Note, riferirsi a ["Lo strumento Taglia Note"](#) a pag. 144.

- Se due note alla stessa posizione sono troppo vicine tra loro o se si desidera invertirne l'ordine nella parte, è possibile farlo senza influenzare la riproduzione, riferirsi a ["Spostamento grafico delle note"](#) a pag. 145.
- Se una nota presenta l'alterazione sbagliata si può cambiarla, riferirsi a ["Alterazioni e Trasposizione Enarmonica"](#) a pag. 136.
- Direzione e lunghezza del gambo sono automatiche, ma è possibile modificarle manualmente, se si desidera, riferirsi a ["Premessa: i gambi delle note"](#) a pag. 134.
- Se serve un rigo doppio (durante la scrittura di una partitura per pianoforte, ad esempio), sono disponibili apposite tecniche speciali – riferirsi a ["Righi doppi \(piano\)"](#) a pag. 113 e ["Voci polifoniche"](#) a pag. 124.

Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione

In alcune situazioni potrebbero essere necessarie diverse impostazioni rigo per sezioni diverse della traccia. Le impostazioni rigo valgono per tutta la traccia, ma si possono inserire modifiche ovunque si desideri:

1. Selezionare lo strumento strumento Quantizza Visualizzazione dalla toolbar o dal menu contestuale.
Si apre la finestra di dialogo Quantizza Visualizzazione.



Selezionare lo strumento Quantizza Visualizzazione...

...per aprire la finestra di dialogo Quantizza Visualizzazione.



2. Inserire la spunta nei box desiderati e impostare i valori di quantizzazione.
Per i dettagli, riferirsi a ["Quantizza Visualizzazione e Opzioni Interpretazione"](#) a pag. 118. Altri consigli in seguito.
3. Per tornare alle impostazioni usate nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura (pagina Rigo), fare clic sul pulsante "Ripristina Rigo".

4. Collocare il mouse sul rigo ove si vuole inserire un nuovo valore di Quantizza Visualizzazione.

Usare il riquadro di visualizzazione Posizione temporale del mouse nella Linea di stato, in modo da individuare l'esatta posizione (riferirsi a ["La Linea di stato"](#) a pag. 86). La posizione verticale non conta finché si fa clic da qualche parte nel rigo.



5. Fare clic con il pulsante del mouse per inserire un evento Quantizza Visualizzazione.

I nuovi valori di quantizzazione sono inseriti nel rigo alla posizione di clic. Le impostazioni sono valide fino all'inserimento di nuove modifiche.

- Se si stanno usando delle voci polifoniche (riferirsi a ["Voci polifoniche"](#) a pag. 124), è possibile inserire un evento Quantizza Visualizzazione per tutte le voci, premendo [Alt]/[Option] e facendo clic con il relativo strumento.

Se l'opzione "Strumento Quantizza Visualizzazione per tutte le Voci" è attiva nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione, nella categoria Varie), gli eventi Quantizza Visualizzazione vengono inseriti per tutte le voci.

Visualizzazione ed editing delle modifiche della funzione Quantizza Visualizzazione

Se si inserisce la spunta nel box "Quantizza" nella barra di filtro (riferirsi a ["Visualizzare e nascondere elementi invisibili"](#) a pag. 87), verrà visualizzato un marker sotto ciascun rigo, per ciascuna regolazione di Quantizza Visualizzazione inserita con lo strumento.

Ciò consente di modificare le impostazioni nei modi seguenti:

- Per modificare un evento di modifica Quantizza Visualizzazione, fare doppio-clic sul relativo marker.
Si apre di nuovo la finestra Quantizza Visualizzazione – regolare le impostazioni e fare clic su Applica.
- Se la finestra di dialogo Quantizza Visualizzazione è già aperta, è possibile selezionare qualsiasi evento di modifica Quantizza Visualizzazione, regolarne le impostazioni nella finestra di dialogo e fare clic su Applica.
- Per eliminare una modifica di Quantizza Visualizzazione, fare clic sul relativo marker per selezionarla e premere [Backspace] o [Canc], oppure cliccarci sopra con lo strumento Cancellata.

Alcune strategie: aggiungere modifiche della funzione Quantizza Visualizzazione

Molto spesso, lo spartito risulta buono, tranne che per alcune misure sparse al suo interno. Per porre rimedio al problema, inserire due modifiche di Quantizza Visualizzazione con il relativo strumento (una all'inizio della sezione, l'altra appena dopo per riportarla alle impostazioni rigo correnti).

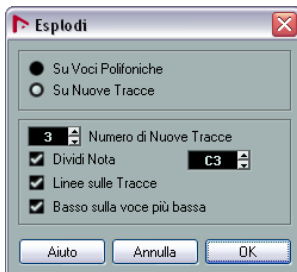
Se sono presenti sia note regolari che terzine, potrebbe essere comodo inserire diverse modifiche di Quantizza Visualizzazione. Prima di farlo, però, provare con le opzioni Auto Quantizzazione e con le relative impostazioni aggiuntive. Per i dettagli, riferirsi a [“Se la propria musica contiene sia note regolari che terzine”](#) a pag. 119.

Funzione Esplodi

Questa funzione permette di “dividere” (o di “esplodere” appunto) le note su un rigo, in tracce separate. È possibile usare questa funzione anche per convertire un rigo polifonico in voci polifoniche – la procedura è descritta in [“Automaticamente – funzione Esplodi”](#) a pag. 129.

⚠ Creare una copia della traccia originale, dato che essa verrà modificata dall'operazione.

1. Scorrere il menu Partiture, aprire il sotto-menu Funzioni e selezionare “Esplodi”. Si apre la finestra di dialogo Esplodi.



2. Assicurarsi che in cima alla finestra di dialogo sia selezionata l'opzione “Su Nuove Tracce”.

3. Inserire il numero di nuove tracce desiderato.

Si noti che questo è il numero di nuove tracce da creare! Per esempio, se si ha una sezione polifonica a tre parti da dividere in tre tracce separate, si devono specificare 2 nuove tracce, poiché la traccia originale conterrà una delle parti.

4. Usare le opzioni nella sezione in basso per configurare i criteri della divisione.

Scegliere tra le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Dividi Nota	Usarla per spostare tutte le note sotto una certa altezza su un'altra traccia. Selezionando questa opzione, non ha senso specificare più di 1 nuova traccia.
Linee sulle Tracce	Usarla per collocare le “linee” musicali ciascuna su una traccia. Le note con l'altezza maggiore restano sulla traccia originale, quelle con la seconda altezza più elevata sono collocate sulla prima nuova traccia, e così via.
Basso sulla voce più bassa	Se attiva, le note più gravi terminano sempre sulla traccia più bassa.

5. Fare clic su OK.

Una serie di nuove tracce sono aggiunte allo spartito e nella Finestra Progetto.

Funzione “Note di Partitura -> MIDI”

Per delle partiture molto complesse, potrebbero esserci delle situazioni in cui, pur essendo stati modificati i parametri delle funzioni Quantizza Visualizzazione e Interpretazione, nella maniera migliore possibile, non si sono ottenuti esattamente i risultati desiderati. Un'impostazione potrebbe magari andare bene in una sezione della traccia, mentre in un'altra potrebbe invece servire un'impostazione diversa.

In tal caso, è utile la funzione “Note di Partitura -> MIDI”. Essa cambia le durate e la posizione di alcune o di tutte le note MIDI nelle parti modificate, in modo che queste abbiano esattamente i valori correnti visualizzati sullo schermo.

1. Per sicurezza, tornare nella Finestra Progetto e fare una copia della traccia.

2. Aprire di nuovo la parte (o le parti) nell'Editor delle Partiture.

Per convertire solo alcune sezioni dello spartito, assicurarsi di aprire solamente le parti che interessano.

3. Assicurarsi che le note da processare non siano nascoste (riferirsi a "[Nascondere/visualizzare oggetti](#)" a pag. [198](#)).

4. Selezionare "Note di Partitura -> MIDI" dal sottomenu Funzioni del menu Partiture.

Le note sono convertite.

5. Eseguire tutte le regolazioni necessarie per rendere leggibile lo spartito come desiderato.

A questo punto, le note hanno esattamente le stesse lunghezze e posizioni che erano in precedenza solamente visualizzate; si possono quindi probabilmente disattivare molte delle opzioni nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura e cancellare le impostazioni Quantizza Visualizzazione, ecc.

Se l'operazione non ha dato i risultati desiderati, si possono annullare le impostazioni o tornare indietro alla traccia originale, farne una copia e riprovare.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come definire diverse impostazioni sul modo in cui vengono visualizzate le note.
- Come inserire le note.
- Come usare strumenti e impostazioni per rendere la partitura il più leggibile possibile.
- Come configurare un rigo doppio (per piano).
- Come lavorare con righi multipli.

Impostazioni Partitura

Prima di iniziare a inserire le note, è bene definire le impostazioni rigo iniziali, oltre a quelle indicate nel capitolo [“Operazioni principali”](#) a pag. 82. Per capire come e perché le impostazioni e i dati nota nello spartito interagiscono tra loro, consultare il capitolo [“L’Editor delle Partiture”](#) a pag. 77.

Ci sono tre modi per aprire la finestra Impostazioni Partitura:

- Attivando un rigo, scorrendo il menu Partiture e selezionando “Impostazioni...”.
- Facendo doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra del rigo.

Se questa operazione non funziona, potrebbe essere utile attivare l’opzione “Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte” nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica), riferirsi a [“Visualizzare singole voci o la partitura completa”](#) a pag. 83.

- Attivando il rigo e facendo clic sul pulsante “i” sulla toolbar estesa.

Perché ciò funzioni, assicurarsi che non ci siano note o simboli selezionati – altrimenti, facendo clic sul pulsante “i” si potrebbe aprire una finestra di dialogo con le impostazioni dell’oggetto selezionato.

La finestra Impostazioni Partitura visualizza le impostazioni correnti del rigo attivo. Per informazioni dettagliate sulla finestra di dialogo Impostazioni Rigo, consultare il capitolo [“Impostazioni Rigo”](#) a pag. 116.

Applicare le impostazioni e selezionare altri righi

Per definire le impostazioni per un altro rigo, attivare il rigo nello spartito (facendo clic in qualsiasi punto del rigo o usando i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer).

⇒ Fare clic sempre su Applica prima di attivare un altro rigo – altrimenti le proprie impostazioni vanno perse!

Preset Rigo

Per utilizzare le impostazioni definite per una traccia in altre tracce, si può salvare un preset Rigo (riferirsi a [“Lavorare con i preset rigo”](#) a pag. 117).

⇒ Sono disponibili numerosi preset rigo, impostati per adattarsi al meglio con numerosi strumenti, ecc.; i preset sono accessibili dal menu a tendina Preset nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, o dal menu contestuale che si apre facendo clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del rigo. Usarli come sono o come punto di partenza per le proprie impostazioni.

Impostazioni iniziali suggerite

Quando si inizia ad inserire le note, le impostazioni del rigo devono fare in modo che lo spartito visualizzi le note così come sono inserite. Si consigliano le seguenti impostazioni:

Opzione	Descrizione
Quantizza Visualizzazione: Note	64
Quantizza Visualizzazione: Pause	64
Auto Quantiz.	Attivato
Sincope	Spento
Consolida Pause	Spento
Riordina Durate	Spento
No Sovrap.	Spento
Shuffle	Spento
Tonalità	Come serve
Chiave	Come serve
Chiave Automatica	Attivarla se si vuole che il programma selezioni automaticamente la chiave di violino o di basso.
Valore Trasponi Visualizzazione	0
Impostazioni pagina Opzioni	Così come è.
Impostazioni pagina Polifonico	Impostazioni Rigo: Singolo (per rigi doppi, riferirsi a “Righi doppi (piano)” a pag. 113)
Impostazioni pagina Tabulazione	Modalità Tablatura non attiva.

⇒ È molto importante che si comprenda il modo in cui i valori Quantizza Visualizzazione per le note e per le pause interagiscono con la partitura. Scegliendo valori note/pause troppo grandi, le note “cliccate” potrebbero non apparire come previsto. Riferirsi a [“L'Editor delle Partiture”](#) a pag. 77. Se si hanno insieme terzine e note regolari, riferirsi a [“Quantizza Visualizzazione e Opzioni Interpretazione”](#) a pag. 118.

Valori e posizioni nota

Due delle impostazioni più importanti relative all'inserimento delle note sono la lunghezza delle note (il loro valore) e lo spazio minimo tra di esse (il valore Quantizza).

Selezionare un valore per le note da inserire

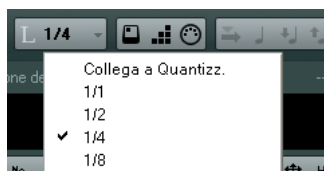
È possibile scegliere la lunghezza per le note da inserire come segue:

- Facendo clic sui simboli nota nella toolbar estesa. È possibile selezionare qualsiasi valore nota da 1/1 a 1/64 e attivare/disattivare le opzioni punto e terzine facendo clic sui due pulsanti sulla destra.



Il valore nota selezionato viene visualizzato nel campo Lunghezza Quantizzazione della toolbar e si riflette anche nella forma del cursore dello strumento Inserisci Nota.

- Selezionando un'opzione dal menu a tendina Lunghezza Quantizzazione nella toolbar.



- Assegnando dei comandi da tastiera ai diversi valori di durata delle note.

Per fare ciò, andare nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera (nella categoria “Imposta Lunghezza di Inserimento”).

Valori nota inusuali

Non tutti i valori nota si possono selezionare direttamente (ad esempio, note con doppio punto). Tali note vengono create modificando la lunghezza della nota dopo che è stata inserita (riferirsi a [“Cambiare la durata delle note”](#) a pag. 111), incollando le note tra loro (riferirsi a [“Allungando una nota incollandone due insieme”](#) a pag. 112), oppure usando la funzione di visualizzazione della durata.

Selezionare un valore di quantizzazione

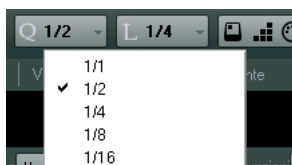
Quando si porta il puntatore del mouse sopra lo spartito, il display Posizione temporale del mouse nella Linea di stato, segue il movimento e mostra la posizione corrente in misure, quarti, sedicesimi e tick.

La posizione su schermo è controllata dal valore Quantizza corrente. Se lo si imposta ad esempio su 1/8, è possibile solamente inserire e spostare le note alle posizioni degli ottavi, dei quarti, a metà misura o alla posizione delle misure. Una buona strategia consiste nell'impostare un valore Quantizza sul valore nota più piccolo presente nel progetto. Ciò non impedisce di inserire le note a posizioni più approssimative. Tuttavia, se si imposta la funzione Quantizza su un valore troppo basso, è più facile commettere errori.



Con il valore Quantizza impostato su 1/8, è possibile inserire le note alle posizioni degli ottavi.

Il valore Quantizza si imposta nella toolbar, dal menu a tendina “Tipo di Quant.”:



- È anche possibile assegnare dei comandi da tastiera ai diversi valori Quantizza.

Per fare ciò, andare nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera (nella categoria “Quantizzazione MIDI”).

▪ Esattamente come negli altri editor MIDI, è possibile usare la finestra di dialogo Impostazioni Quantizzazione per creare altri valori Quantizza, griglie irregolari, ecc. Tuttavia, questa non viene usata spesso quando si inseriscono le note nello spartito.

La sezione posizione del mouse

Per determinare la posizione di una nota si usa spesso la visualizzazione grafica nello spartito, ma talvolta è utile verificarla numericamente usando la sezione Posizione Mouse visualizzata nella Linea di stato:

Posizione temporale del mouse 47. 1. 1. Posizione nota del mouse

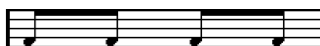
Il display Posizione nota del mouse indica l'altezza in base alla posizione verticale del puntatore in un rigo. Il display Posizione nota del mouse indica la "posizione musicale" in misure, quarti, sedicesimi e tick:

▪ La relazione tra quarto e misura dipende dall'indicazione tempo (tempo in chiave) in 4/4 ci sono 4 quarti in una misura. In 8/8 ce ne sono 8, in 6/8 ce ne sono 6, ecc.

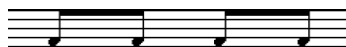
▪ Il terzo numero è la nota da 1/16 all'interno del quarto. Anche qui, l'indicazione tempo determina il numero di sedicesimi in ogni quarto. Con un'indicazione tempo basata su note da 1/4 (4/4, 2/4, ecc.), in un quarto ci sono quattro sedicesimi, con un'indicazione tempo basata su nota da 1/8 (3/8, 4/8, ecc.), ci sono due sedicesimi, ecc.

▪ L'ultimo valore è in tick, con 480 tick per nota da 1/4 (quindi 120 tick per nota da 1/16).

Le figure seguenti mostrano alcune posizioni nota ed i valori di posizione corrispondenti:



2/2	1.1.1.0	1.1.3.0	1.1.5.0	1.1.7.0
4/4	1.1.1.0	1.1.3.0	1.2.1.0	1.2.3.0
8/8	1.1.1.0	1.2.1.0	1.3.1.0	1.4.1.0



2/2	1.2.1.0	1.2.3.0	1.2.5.0	1.2.7.0
4/4	1.3.1.0	1.3.3.0	1.4.1.0	1.4.3.0
8/8	1.5.1.0	1.6.1.0	1.7.1.0	1.8.1.0

Posizioni nota da ottavi



2/2	1.1.1.0	1.1.2.40	1.1.3.80
4/4	1.1.1.0	1.1.2.40	1.1.3.80
8/8	1.1.1.0	1.1.2.40	1.2.1.80



2/2	1.1.5.0	1.1.6.40	1.1.7.80
4/4	1.2.1.0	1.2.2.40	1.2.3.80
8/8	1.3.1.0	1.3.2.40	1.4.1.80

Posizioni nota terzine (di ottavi)



2/2	1.1.1.0	1.1.2.0	1.1.3.0	1.1.4.0
4/4	1.1.1.0	1.1.2.0	1.1.3.0	1.1.4.0
8/8	1.1.1.0	1.1.2.0	1.2.1.0	1.2.2.0



2/2	1.1.5.0	1.1.6.0	1.1.7.0	1.1.8.0
4/4	1.2.1.0	1.2.2.0	1.2.3.0	1.2.4.0
8/8	1.3.1.0	1.3.2.0	1.4.1.0	1.4.2.0

Posizioni nota sedicesimi

Aggiungere e modificare le note

Inserire le note usando la tastiera del computer

Un modo facile e rapido per inserire le note, senza prima dover decidere altezza, posizione e valore nota è quello che prevede l'utilizzo della tastiera del computer. Per inserire una nota:

1. Attivare il pulsante "Ingresso tramite la tastiera del computer" nella toolbar.

Ora è possibile inserire le note usando la tastiera del computer.



2. Tenere premuto [Alt]/[Option].

Appare una nota con il valore specificato nella toolbar estesa. Di default, la posizione d'inserimento è la prima posizione della misura e l'altezza della nota è C3 (DO3). È comunque possibile modificarla usando la tastiera del computer.

- Si può cambiare l'altezza delle note usando i tasti freccia su/giù.

Per trasportare la nota di un'ottava, usare i tasti Pagina Su/Giù.

- Per modificare il punto di inserimento della nota, usare i tasti freccia destro e sinistro.

Per le modifiche di posizione si tiene conto del valore Quantizzazione.

- Per cambiare la durata della nota, tenere premuto [Shift] e usare i tasti freccia sinistra/destra.

La durata della nota viene in questo modo modificata passo passo, da un valore Quantizza a quello successivo.

3. Per inserire la nota, premere [Invio].

La nota con il valore e l'altezza specificata viene inserita alla posizione selezionata e la posizione di inserimento della nota seguente cambia in base al valore Quantizza. Se si preme [Shift]-[Invio], la posizione di inserimento non cambia, consentendo l'inserimento di accordi.

Inserire le note con il mouse

Per inserire una nota nello spartito:

1. Attivare il rigo.

Le note sono sempre inserite nel rigo attivo, riferirsi a ["Il rigo attivo"](#) a pag. 85.

2. Selezionare il valore nota desiderato.

Riferirsi a ["Selezionare un valore per le note da inserire"](#) a pag. 104.

3. Se si seleziona il valore nota facendo clic su un simbolo nella toolbar estesa, viene automaticamente selezionato lo strumento Inserisci Nota – altrimenti selezionare lo strumento Inserisci Nota dalla toolbar o dal menu contestuale.

4. Selezionare un valore Quantizza

Il valore Quantizza determina la distanza tra le note. Se lo si imposta su 1/1 è possibile aggiungere note solo sugli attacchi. Se si imposta Quantizza su 1/8 è possibile aggiungere note alle posizioni degli ottavi, ecc.

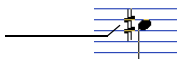
5. Fare clic sul rigo e tenere premuto il pulsante del mouse.

Lo strumento Inserisci Nota si modifica in un simbolo nota (mostrando la nota esattamente come sarà inserita nello spartito).

6. Spostare il mouse in orizzontale per trovare la giusta posizione.

7. Spostare il mouse in verticale per trovare l'altezza corretta.

Le alterazioni sono visualizzate sotto la nota a indicare l'altezza note corrente.



⇒ Se è attiva l'opzione "Mostra Informazioni Nota dal Mouse" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica), la posizione e l'altezza delle note verrà visualizzata anche in un "tooltip" vicino al puntatore che si sta trascinando. Se la riscrittura sullo schermo è troppo lenta, disattivare questa opzione.

8. Rilasciare il pulsante del mouse.

La nota appare nello spartito.

⚠ Se si attiva l'opzione "Anima Cursore Nota" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica), non andrà tenuto premuto il pulsante del mouse per vedere le note dato che verrebbero in tal modo inserite nella partitura.

Inserire più note

1. Per fare in modo che la nota successiva abbia una lunghezza differente, selezionare il simbolo nota corrispondente.

2. Per eseguire modifiche precise di posizione, oppure se il valore corrente è troppo ridotto, cambiare il valore Quantizza.

3. Spostare il mouse alla posizione desiderata e fare clic.

Le note inserite alla stessa posizione sono interpretate automaticamente come accordi (vedere di seguito).

Interpretazione

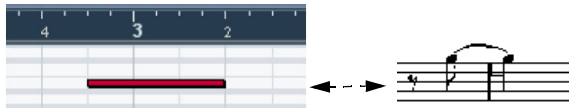
Non sempre le note appaiono nello spartito come previsto inizialmente. Questo perché ci sono molte situazioni che richiedono tecniche e impostazioni particolari. Di seguito, si riporta un elenco di alcune di queste tecniche e impostazioni, con indicazioni su dove trovare maggiori informazioni per la loro gestione:

- Note alla stessa posizione sono considerate parti di un accordo. Per avere voci indipendenti note con direzioni diverse dei gambi, ad esempio) è necessario usare la funzione per le voci polifoniche – riferirsi a ["Voci polifoniche"](#) a pag. 124.



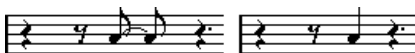
Senza e con voci polifoniche

- Se due note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, quella più lunga appare come una serie di note legate. Per evitarle ciò, usare la funzione No Sovrap. (riferirsi a [“No Sovrap.”](#) a pag. 121) o le voci polifoniche (riferirsi a [“Voci polifoniche”](#) a pag. 124).
- Spesso una nota viene indicata da due note legate. Si noti che è solo un modo con il quale il programma visualizza la nota (è memorizzata solo una singola nota).



Questa nota singola nell'Editor dei Tasti, viene indicata da due note legate nell'Editor delle Partiture.

- In genere, il programma inserisce le legature quando serve (se una nota si allunga oltre una misura), ma non sempre. Per una notazione di note sincopate più “moderna” (con meno legature), usare la funzione Sincope. Riferirsi a [“Sincope”](#) a pag. 120.



La stessa nota, con e senza sincopa

- Se si vuole che una nota lunga sia indicata da due note (o più) legate, usare lo strumento Taglia Note.
- Se una nota presenta l'alterazione sbagliata si può cambiarla. Per i dettagli, riferirsi a [“Alterazioni e Trasposizione Enarmónica”](#) a pag. 136.
- Se due note alla stessa posizione sono troppo vicine tra loro o se ne vuole invertire l'“ordine grafico” nello spartito, si può farlo senza influenzare la riproduzione, riferirsi a [“Spostamento grafico delle note”](#) a pag. 145.
- Direzione e lunghezza del gambo sono automatiche, ma regolabili, riferirsi a [“Premessa: i gambi delle note”](#) a pag. 134.
- Se si sta scrivendo una partitura per piano (o per altri motivi) e si ha bisogno di un rigo doppio, ci sono tecniche particolari a riguardo (riferirsi a [“Righi doppi \(piano\)”](#) a pag. 113 e [“Voci polifoniche”](#) a pag. 124).

Selezionare le note

Nelle operazioni descritte nel resto di questo capitolo, si lavora spesso su note selezionate. Il testo che segue descrive come selezionare le note:

Con un clic del mouse

Per selezionare una nota, fare clic sulla relativa testa con lo strumento Selezione Oggetto. La testa della nota diventa rossa, a indicare che è selezionata.

- Per selezionare più note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra.

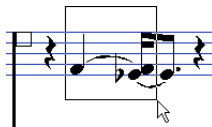


- Per togliere la selezione alle note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra di nuovo.
- Tenendo premuto [Shift] ed eseguendo un doppio-clic su una nota, sono selezionate anche tutte le note successive nello stesso rigo.

Con un rettangolo di selezione

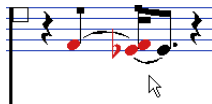
1. Fare clic in un'area vuota dello spartito con lo strumento Freccia e tenere premuto il mouse.
2. Trascinare il puntatore del mouse per creare un rettangolo di selezione.

Se si desidera, è possibile trascinare il mouse per selezionare note tra più voci o su più rigi.



3. Rilasciare il pulsante del mouse.

Tutte le note le cui teste si trovano all'interno del rettangolo vengono selezionate.



Per togliere la selezione a una o più note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra.

Usando la tastiera del computer

Di default, si possono scorrere (e selezionare) le note nel rigo con i tasti freccia sinistra/destra. Premendo [Shift], si possono selezionare serie di note mentre si scorrono.

- Se si sta lavorando con voci polifoniche, si scorrerà tra le note nella traccia corrente, perciò, in un sistema doppio si scorrerà tra i righi.
- Se si desidera utilizzare altri tasti per selezionare le note, è possibile personalizzare le impostazioni nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera (categoria Navigare).

Selezionare le note legate

Spesso nel rigo le note più lunghe sono indicate da note legate. Per selezionare l'intera nota (ad es. per cancellarla), andrebbe selezionata la prima nota e non la nota legata.

⚠ Per questa funzione è disponibile un'impostazione nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica): attivando l'opzione "Note Legate selezionate come Unità Singole", viene selezionata l'intera nota anche se si fa clic su una qualsiasi delle note legate.

Deselezionare tutto

Per togliere la selezione a tutto, fare clic con lo strumento Freccia in una zona vuota dello spartito.

Spostare le note

Di seguito sono riportati diversi metodi per spostare le note, oltre ad alcune funzioni collegate.

Spostare le note trascinandole con il mouse

Procedere come segue:

1. Impostare il valore Quantizza.

Il valore Quantizza limita i movimenti nel tempo. Non è possibile posizionare le note su posizioni minori del valore Quantizza (riferirsi a ["Selezionare un valore di quantizzazione"](#) a pag. 104).

2. Selezionare la nota (o le note) da spostare.

Se si desidera, è possibile selezionare le note su più righi.

3. Fare clic su una delle note selezionate e trascinarla ad una nuova posizione.

Il movimento orizzontale delle note viene "attratto come una calamita" verso il valore Quantizza corrente. I riquadri di visualizzazione Posizione temporale del mouse e Posizione nota del mouse nella Linea di stato visualizzano la nuova posizione e l'altezza relativi alla nota trascinata.

⇒ Se è attiva l'opzione "Mostra Informazioni Nota dal Mouse" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica), la posizione e l'altezza delle note verrà visualizzata anche in un "tooltip" vicino al puntatore che si sta trascinando. Se la riscrittura sullo schermo è troppo lenta, disattivare questa opzione.

4. Rilasciare il pulsante del mouse.

Le note appaiono alle loro nuove posizioni.

- Se si preme [Ctrl]/[Command] e si trascina, il movimento viene limitato in senso verticale od orizzontale (a seconda della direzione in cui avviene il trascinamento).
- Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica) è attiva l'opzione "Mantieni le Note spostate nella Tonalità" e si spostano le note in verticale, le note sono trasportate solo all'interno della tonalità corrente.

Spostare le note con i comandi da tastiera

Invece di trascinare le note con il mouse, si possono assegnare dei comandi da tastiera:

- I comandi corrispondenti si trovano nella categoria Smussa della finestra di dialogo Comandi da Tastiera. Questi sono elencati come "Sinistra", "Destra", "Cima" e "In Fondo".
- Quando si spostano le note verso sinistra o destra usando i comandi da tastiera, le note verranno spostate in step in base al valore Quantizza. I tasti assegnati allo spostamento in alto/basso, trasportano le note in step di semitoni.

Spostare le note tra diversi righi – il pulsante Blocca

Quando si lavora su più tracce, può essere utile spostare le note da un rigo all'altro. Procedere come segue:

1. Impostare il valore Quantizza come desiderato e selezionare le note.

Accertarsi di selezionare solo le note sullo stesso rigo.

2. Assicurarsi che nella toolbar estesa non sia attivo il pulsante Blocca ("L", da Lock).

Quando questo pulsante è attivo, non è possibile spostare le note e altri oggetti da un rigo all'altro, il che è comodo se si desidera ad esempio trasportare una nota molto alta o molto bassa.

Il pulsante "L" (Blocca) non è attivo.

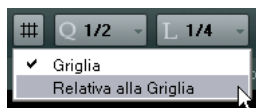


3. Fare clic su una delle note e trascinarle nel nuovo sistema.

Il rettangolo del rigo attivo indica su quale rigo appare la nuova nota (o più note) trascinata.

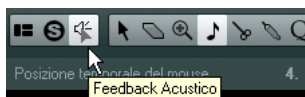
Modalità Snap

Le note che vengono spostate (o copiate), scatteranno alle posizioni definite dai valori di lunghezza e Quantizza delle note. Tramite il menu a tendina Tipo Snap nella toolbar dell'Editor delle Partiture è possibile impostare la modalità Snap usata quando si spostano o si copiano le note:



- Quando si usa la modalità "Griglia" le note spostate (o copiate) scattano sempre a posizioni esatte della griglia.
- Quando si usa la modalità "Relativa alla Griglia", una nota con una determinata posizione relativa a una linea della griglia, mantiene sempre la posizione relativa alla griglia quando viene spostata (o copiata).

Feedback Acustico



Per sentire l'altezza della nota durante il suo spostamento, attivare l'icona altoparlante (Feedback Acustico).

Blocca Layer

Durante l'editing o lo spostamento delle note nella partitura, può capitare di muovere accidentalmente altri oggetti vicini. Per evitare che ciò avvenga, assegnare i vari tipi di oggetti a dei "layer bloccati" (fino a tre); Nuendo "blocca" uno o due di questi layer, impedendone il movimento.

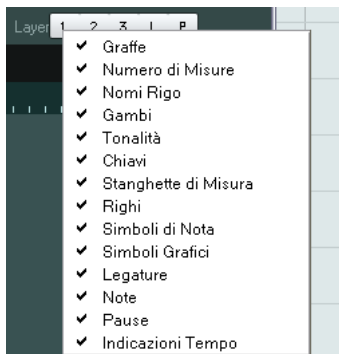
Per definire il tipo d'oggetto che appartiene ad un layer bloccato, ci sono due modi:

- Aprire la finestra di dialogo Preferenze dal menu File e selezionare la pagina Partiture–Layer Nota.

Qui si può regolare l'impostazione del layer per ogni tipo di oggetto.

- Fare clic-destro su uno dei pulsanti Layer (1-2-3) nella toolbar estesa per aprire un menu a tendina che mostra i tipi d'oggetto associati al rispettivo layer.

Un segno di spunta inserito per un tipo di oggetto indica l'appartenenza a quel layer. Se non c'è il segno di spunta, si può selezionare il tipo di oggetto nel menu e spostarlo su quel layer.



Per bloccare un layer, fare clic sul rispettivo pulsante Layer, in modo che questo venga disabilitato (non illuminato). È possibile selezionare o spostare solamente gli oggetti per i quali è attivo il pulsante Layer. Per maggiori informazioni, riferirsi a ["Uso dei Blocca layer"](#) a [pag. 160](#).

⇒ Sono disponibili anche dei pulsanti Layer “L” e “P”, per il layout e il layer del progetto. Facendo clic su questi pulsanti è possibile bloccare i layer del layout e del progetto (riferirsi a [“Premessa: i diversi layer”](#) a pag. 150).

Duplicare le note

Per duplicare le note nella partitura, procedere come segue:

1. Impostare il valore Quantizza e selezionare le note desiderate.

Si può duplicare qualsiasi blocco di note qualsiasi, anche su sistemi diversi, in una sola volta; valgono le modalità Snap (riferirsi a [“Modalità Snap”](#) a pag. 109).

2. Premere [Alt]/[Option] e trascinare le note duplicate alle loro nuove posizioni.

- Per limitare i movimenti a una sola direzione, premere [Ctrl]/[Command].

Funziona come lo spostamento, come descritto in precedenza.

- Per limitare l'altezza all'interno della tonalità corrente, assicurarsi che nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica) sia attiva l'opzione “Mantieni le Note spostate nella Tonalità”.

3. Rilasciare il pulsante del mouse per inserire le note.

- [Alt]/[Option] è il tasto di modifica di default per copia/duplicazione. Si può cambiarlo nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Modifica–Modificatori per gli Strumenti). Il comando si trova nella categoria Drag & Drop (“Copia”).

⇒ È anche possibile spostare o copiare intere misure trascinando le maniglie delle misure, riferirsi a [“Spostare e duplicare con le maniglie delle misure”](#) a pag. 163.

Taglia, Copia e Incolla

- Per tagliare le note, selezionarle e scegliere Taglia dal menu Modifica (oppure usare un comando da tastiera, di default [Ctrl]/[Command]-[X]).

Le note sono rimosse dalla spartito e collocate negli appunti.

- Per copiare le note, selezionarle e scegliere Copia dal menu Modifica (oppure usare un comando da tastiera, di default [Ctrl]/[Command]-[C]).

Una copia delle note è collocata negli appunti. Le note originali restano al loro posto.

⚠ Gli appunti possono contenere solo una serie di note. Se si esegue un copia e incolla e poi se ne esegue un altro, le note copiate la prima volta vengono perse.

Le note collocate negli appunti tramite taglia e incolla possono essere inserite nuovamente nella partitura come segue:

1. Attivare il rigo desiderato.

2. Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui deve apparire la prima nota.

Per farlo, tenere premuto [Alt]/[Option] e [Shift], quindi fare clic nello spartito alla posizione desiderata.

3. Selezionare Incolla dal menu Modifica o usare un comando da tastiera (di default [Ctrl]/[Command]-[V]).

Le note sono incollate, iniziando dalla posizione del cursore di progetto. Se le note tagliate o copiate provengono da righe diversi, esse verranno inserite a loro volta in diversi righe. Altrimenti, le note sono inserite sul rigo attivo. Esse mantengono altezza e posizioni relative che avevano quando sono state tagliate o copiate.

Modificare l'altezza di note singole

Trascinando con il mouse

Il modo più semplice per modificare l'altezza di una nota consiste nel trascinarla verso l'alto o il basso. Si ricordi di tenere premuto [Ctrl]/[Command] per evitare di spostare anche le note vicine.

- Se l'opzione “Mantieni le Note spostate nella Tonalità” è stata attivata nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica), le note vengono trasportate solamente all'interno della tonalità corrente.

- Per evitare di spostare accidentalmente le note in un altro rigo, attivare il pulsante Blocca (riferirsi a [“Spostare le note tra diversi righe – il pulsante Blocca”](#) a pag. 109).

- Trascinando il mouse in alto e in basso prima di rilasciare il pulsante sinistro, le alterazioni appaiono accanto alla nota, ad indicarne l'altezza corrente.

Ciò consente di verificare la posizione verticale della nota.

Usando la palette Trasposizione

La palette Trasposizione nella toolbar presenta i pulsanti per il trasporto delle note selezionate in alto o in basso, in step di un semitono o un'ottava.

- Per visualizzare la Palette Trasposizione, fare clic-destro nella toolbar e attivare “Palette Trasposizione” nel menu contestuale.

Usando i comandi da tastiera

Invece di trasportare le note con il mouse, si possono assegnare dei comandi da tastiera.

- I comandi ai quali è possibile assegnare i comandi da tastiera, si trovano nella categoria Smussa della finestra di dialogo Comandi da Tastiera.

I comandi sono indicati dai nomi “Su” (trasporto di un semitono in alto) e “Giù” (trasporto di un semitono in basso).

Usando la linea Info

È possibile utilizzare la Linea Info per modificare l'altezza (e altre proprietà) di una o più note in forma numerica, consultare il capitolo “Finestra Progetto” nel Manuale Operativo.

- Se sono state selezionate più note e se ne modifica l'altezza nella Linea Info, le modifiche sono di tipo relativo. Di conseguenza, tutte le note selezionate vengono trasportate di un uguale valore.
- Se sono state selezionate più note, se si tiene premuto [Ctrl]/[Command] e se ne modifica l'altezza nella Linea Info, le modifiche sono di tipo assoluto. Di conseguenza, tutte le note selezionate vengono impostate alla stessa altezza.

Via MIDI

Procedere come segue:

1. Nella toolbar, attivare il pulsante Ingresso MIDI e il pulsante Registra altezza note a destra.

È possibile modificare la velocity di note-on e/o note-off delle note via MIDI, attivando i corrispondenti pulsanti relativi alla velocity, come descritto nel capitolo “Gli Editor MIDI” nel Manuale Operativo.



Per modificare le note via MIDI (solo l'altezza), impostare i pulsanti come in figura.

2. Selezionare la prima nota da modificare.

3. Premere un tasto sulla tastiera MIDI.

La nota assume l'altezza del tasto premuto. Il programma seleziona poi la nota successiva.

4. Per cambiare l'altezza della nota successiva selezionata, basta premere il tasto desiderato.

Con questo metodo è possibile modificare l'altezza di tutte le note desiderate semplicemente premendo i rispettivi tasti. Si possono anche usare i comandi da tastiera (di default i tasti freccia sinistra/destra) per passare da una nota all'altra. Per esempio, se si sbaglia, è possibile tornare alla nota precedente premendo il tasto freccia sinistra.

Cambiare la durata delle note

Per quanto riguarda la durata delle note, l'editor delle Partiture ha un comportamento particolare, nel senso che non necessariamente visualizza le note alla loro durata reale. In base alla situazione, si può cambiare la durata fisica o la durata visiva delle note.

Modificare la durata “fisica”

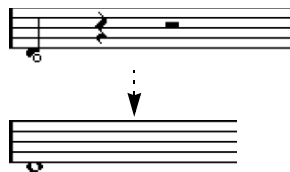
In questo modo si cambia la durata vera e propria delle note. La variazione è udibile quando si riproduce la musica.

- ⚠ Ricordarsi che l'aspetto delle note e delle pause nella partitura sono determinati dalle impostazioni Quantizza Visualizzazione nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. A seconda dei valori Note e Pause, le note potrebbero venire visualizzate più lunghe di come sono in effetti (riferirsi a [“La funzione Quantizza Visualizzazione”](#) a pag. 79).

Con lo strumento Inserisci Nota

Procedere come segue:

1. Selezionare un simbolo nota con il valore nota desiderato dalla toolbar estesa.
2. Tenere premuto [Alt]/[Option] e fare clic sulle note da impostare a questa durata.



Con la toolbar estesa

L'utilizzo della toolbar estesa è un altro metodo rapido per impostare una serie di note alla stessa durata:

1. Selezionare le note da modificare.
2. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e fare clic su una delle icone nota nella toolbar estesa.

Tutte le note selezionate assumono ora il valore della nota sulla quale si è fatto clic.

Con la linea Info

I valori di durata si possono anche modificare numericamente nella linea Info. Lo stesso vale anche quando si modifica l'altezza delle note (riferirsi a ["Usando la linea Info"](#) a pag. 111).

Allungando una nota incollandone due insieme

Incollando le note, si possono creare valori di durata non usuali alla stessa altezza.

1. Inserire le note da incollare tra loro (se non esistono già).
2. Selezionare lo strumento Incolla dalla toolbar o dal menu contestuale.

3. Fare clic sulla prima nota.

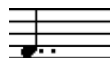
Questa nota è ora legata alla prima nota che segue, con stessa altezza.

⚠ Assicurarsi di avere dei valori Quantizza Visualizzazione per note e pause che consentono di visualizzare le note dei valori nota creati.

4. Per incollare più note, fare clic di nuovo.



Incollando tra loro una nota da 1/4, una da 1/8 ed una da 1/16...



...si ottiene una nota da un 1/4 con il doppio punto.

Cambiare la visualizzazione della durata

Per modificare la visualizzazione della durata delle note senza agire sul modo in cui queste vengono riprodotte, la prima cosa da fare è tentare di modificare il valore Visualizzazione della Durata, per l'intero rigo oppure per una sezione separata, usando lo strumento Quantizza Visualizzazione (riferirsi a ["Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione"](#) a pag. 99).

Si può anche regolare la visualizzazione della durata di singole note nella finestra di dialogo Imposta Info Nota:

1. Doppio-clic sulla nota.

Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.

2. Individuare il parametro "Lunghezza".

Di default, questo è impostato su "Auto", che significa che la nota viene visualizzata in base alla sua effettiva lunghezza (e alle impostazioni Quantizza Visualizzazione).

3. Doppio-clic nel campo valore e digitare una nuova durata (in misure, quarti, sedicesimi e tick).

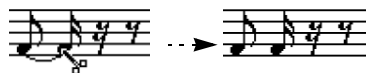
Per impostare di nuovo la lunghezza visualizzata in "Auto", far scorrere il valore a zero.

4. Fare clic su Applica e chiudere la finestra di dialogo.

La nota viene ora visualizzata in base alla relativa impostazione di lunghezza. Vengono comunque applicate le impostazioni Quantizza Visualizzazione!

Dividere una nota in due

Se si hanno due note unite da una legatura e si fa clic sulla testa della nota "legata" con lo strumento Separa, la nota viene divisa in due note, che avranno la lunghezza rispettivamente della nota "principale" e della nota legata.



Prima e dopo la separazione di una nota legata

Lavorare con lo strumento Quantizza Visualizzazione

Ci sono casi nei quali servono impostazioni rigo diverse per sezioni diverse della traccia. Le impostazioni nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura sono valide per l'intera traccia, ma usando lo strumento Quantizza Visualizzazione è possibile inserire modifiche ed eccezioni in qualsiasi punto lo si desideri. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione ["Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione"](#) a pag. 99.

Righi doppi (piano)

Configurare il rigo doppio

Procedere come segue:

1. Attivare un rigo.
2. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Polifonico.
3. Dal menu a tendina Impostazioni Rigo, selezionare Separa.
4. Impostare il valore Separatore ad una nota adeguata. Tutte le note sotto questo valore nota sono collocate sulla chiave inferiore, tutte quelle sopra sono invece collocate sulla chiave superiore.



Modalità Separa selezionata.

- Se le impostazioni di default per la chiave di piano nel rigo superiore ed inferiore non sono quelle desiderate, si possono regolare ora (oppure è possibile regolare Tonalità e Chiave direttamente nello spartito, riferirsi a ["Impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo"](#) a pag. 88).
5. Eseguire altre impostazioni rigo necessarie. Esse sono applicate ai righi superiore ed inferiore del sistema separato.

6. Fare clic su Applica.



Prima e dopo l'impostazione del separatore sul DO3



Modificare il valore Separatore

Procedere come segue:

1. Assicurarsi che il sistema su cui si sta lavorando sia attivo.
2. Aprire le Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.
3. Selezionare la pagina Polifonico.
4. Cambiare il valore Separatore.
5. Fare clic su Applica.

A questo punto, alcune note che prima erano sul rigo inferiore sono collocate su quello superiore, o viceversa.

Alcune strategie: righi multipli

Come descritto in precedenza, quando ci sono parti su più tracce selezionate nella Finestra Progetto, aprendo l'Editor delle Partiture esse sono collocate ciascuna su un rigo e si può lavorare su più righi in parallelo.

Lavorare con più righi non è molto diverso dal lavoro che si effettua su un solo rigo. Di seguito, sono indicate alcune linee guida che si applicano in maniera specifica quando si lavora su più righi.

Finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo

Le impostazioni nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura sono locali per ciascun rigo. Si può avere aperta la finestra Impostazioni Partitura e selezionare a turno ogni rigo per eseguire le impostazioni – basta ricordarsi di fare clic su **Applica** prima di selezionare un altro rigo, altrimenti le modifiche verranno perse.

Se più righi condividono le stesse impostazioni, si può salvare un preset Rigo. Configurare le impostazioni di rigo per il primo rigo e salvarle in un preset. Questo preset può essere poi applicato ad uno qualsiasi degli altri righi, uno alla volta, riferirsi a [“Lavorare con i preset rigo”](#) a pag. 117.

Selezionare le note

Si possono selezionare note da uno o più righi contemporaneamente, usando un qualsiasi metodo di selezione (riferirsi a [“Selezionare le note”](#) a pag. 107).

Inserire le note

La procedura è simile a quella per un sistema singolo (riferirsi a [“Aggiungere e modificare le note”](#) a pag. 105). Si noti che:

- Quando si inserisce una nota, usare il riquadro di visualizzazione Posizione nota del mouse (nella Linea di stato) per determinare l'altezza. Il fatto che vada a finire sul rigo superiore o inferiore non ha niente a che fare con dove si punta il mouse. L'impostazione del punto di separazione definisce sempre se una nota deve essere sul rigo superiore o inferiore. Modificandolo, si influenzano le note esistenti (vedere di seguito).
- Talvolta, un separatore fisso non è abbastanza efficace. Può darsi che si debbano collocare due note alla stessa altezza su righi diversi in parti diverse dello spartito. Per farlo, si devono usare le voci polifoniche (riferirsi a [“Voci polifoniche”](#) a pag. 124).
- È possibile inserire note in un rigo qualsiasi cliccandoci sopra con lo strumento Inserisci Nota. Il rettangolo del rigo attivo si sposta sul rigo nel quale si inserisce la nota.
- Se si deve inserire una nota molto acuta o grave (che quindi potrebbe essere collocata sul rigo sbagliato quando si fa clic), prima inserire una nota all'altezza sbagliata e poi modificarne l'altezza come descritto al paragrafo [“Modificare l'altezza di note singole”](#) a pag. 110.

Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo

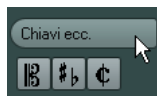
È possibile inserire una modifica di chiave, tonalità o indicazione tempo in qualsiasi punto della partitura.

Inserire un simbolo sul rigo

Procedere come segue:

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione “Chiavi ecc.”

Esso presenta i simboli chiave, tonalità e indicazione tempo.



2. Selezionare il simbolo da inserire.

Quando si sposta il mouse sopra il display dello spartito, il puntatore prende la forma di una matita (riferirsi anche a [“Strumento Disegna”](#) a pag. 153).

3. Collocare il mouse sul rigo ove si vuole inserire un nuovo simbolo.

Usare il riquadro di visualizzazione Posizione temporale del mouse nella Linea di stato, in modo da individuare l'esatta posizione. La Posizione nota del mouse, cioè la posizione verticale, non è rilevante finché si fa clic in un punto qualsiasi del rigo. Le modifiche di indicazione tempo si possono inserire solo all'inizio della misura.

4. Fare clic col pulsante del mouse per inserire il simbolo.



Inserire un simbolo alla posizione 1.1.1.0 è come cambiare le impostazioni del rigo salvate nella traccia. Inserendolo in una qualsiasi altra posizione si aggiunge una modifica alla parte.

Inserire un simbolo su tutti i rigi

Se si tiene premuto [Alt]/[Option] quando si inserisce un simbolo con lo strumento Disegna, il simbolo viene inserito a quella posizione su tutti i rigi correnti modificati nell'Editor delle Partiture.

- Le modifiche di indicazione tempo sono sempre inserite su tutte le tracce nello spartito.

Altrimenti queste vengono inserite nella traccia metrica che agisce su tutte le tracce.

- Per le modifiche di tonalità, viene tenuta in considerazione la funzione Trasponi Visualizzazione.

Ciò consente di impostare tutti i righi su una nuova tonalità e i righi impostati su Trasponi Visualizzazione visualizzeranno ancora la tonalità corretta dopo il cambio della stessa.

⇒ Se alcuni righi sono tra parentesi (solo parentesi lineari, come definito nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout, riferirsi a [“Inserire parentesi e graffe”](#) a pag. 205), inserendo un simbolo in uno di questi righi lo si inserisce in tutti gli altri righi all'interno delle parentesi. I righi fuori dalle parentesi non ne sono influenzati.

Modificare chiave, tonalità e indicazione tempo

Con un doppio-clic su un simbolo, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile modificarne le impostazioni.

Con un doppio-clic tenendo premuto [Alt]/[Option], tutti i simboli alla stessa posizione cambiano di conseguenza. Con le tonalità, il valore Trasponi Visualizzazione viene tenuto in considerazione come descritto in precedenza.

- Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione), sono disponibili varie opzioni su come sono visualizzate le modifiche di tonalità, chiave e indicazione tempo.

Si può anche regolare la spaziatura automatica tra questi simboli nella sotto-pagina Spaziatura. Visualizzare la finestra di dialogo Aiuto per i dettagli.

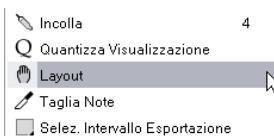
Spostare le chiavi musicali

Le chiavi musicali inserite in uno spartito influenzano il modo in cui le note sono visualizzate. Per esempio, inserendo una chiave di basso al centro del rigo di una chiave di violino, il rigo passa a visualizzare le note gravi. È molto importante quindi la posizione alla quale si inserisce la chiave musicale.

Per spostare graficamente la chiave senza alterare la relazione tra la chiave e le note, procedere come segue:

1. Selezionare lo strumento Layout dalla toolbar o dal menu contestuale.

Si noti che questo strumento è disponibile solamente nella Modalità Pagina.



2. Fare clic sulla chiave e trascinarla alla posizione desiderata.

La chiave si sposta, ma lo spartito è interpretato ancora come se fosse rimasto nella sua posizione originale.

⇒ Quando si inserisce un cambio di chiave nella partitura, è possibile decidere se questa debba avere la stessa dimensione del primo simbolo di chiave (opzione di default), oppure se debba essere visualizzata con un simbolo più piccolo. Fare semplicemente clic sul simbolo e attivare o disattivare l'opzione “Mostra i cambi di Chiave come Simboli Piccoli”.

⇒ Se nel menu contestuale Chiavi è attiva l'opzione “Notifica nuova Chiave ai cambi di linea” e nello spartito si inserisce un cambio di chiave ad una interruzione di linea, il simbolo di Chiave modificato viene collocato nell'ultima misura prima dell'interruzione del rigo. Se non è attiva, il simbolo è inserito nella prima misura del rigo successivo.

Cancellare le note

Con lo strumento Cancella

Procedere come segue:

1. Selezionare lo strumento Cancella dalla toolbar o dal menu contestuale.
2. Fare clic sulle note che si desidera cancellare, una nota alla volta, oppure racchiuderle in un rettangolo di selezione e fare clic su una delle note.

Usando l'opzione del menu Cancella o la tastiera

Procedere come segue:

1. Selezionare le note da cancellare.
2. Selezionare Cancella dal menu Modifica o premere [Canc] o [Backspace] sulla tastiera del computer.

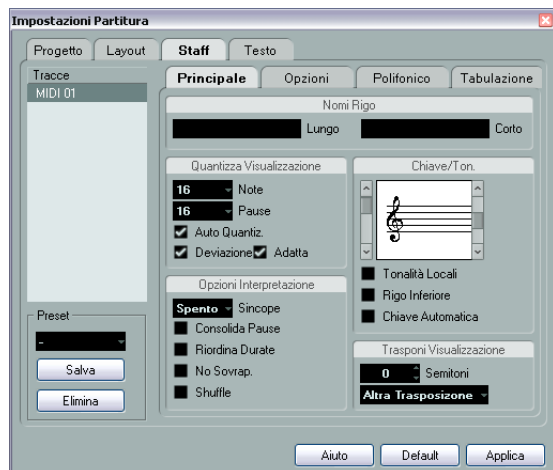
Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come impostare i righi.
- Come lavorare con i preset rigo.

Impostazioni Rigo

Ciò che segue è un ripasso di tutte le impostazioni per i righi, oltre a informazioni più dettagliate su quelle già descritte, con riferimenti ad altre parti del manuale per alcune specifiche opzioni.



La pagina Rigo presenta quattro pagine – qui è selezionata quella Principale.

Configurazione

1. Aprire le Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.
2. Con la pagina aperta, attivare il rigo desiderato.
Fare clic in qualsiasi punto di un rigo per attivarlo, oppure usare i tasti freccia su/giù per passare da un rigo all'altro.
3. Selezionare la pagina desiderata e regolare tutte le impostazioni necessarie.

Le impostazioni per i righi normali si trovano nelle pagine Principale e Opzioni; la pagina Polifonico presenta le impostazioni per i sistemi separati e le voci polifoniche, mentre la pagina Tabulazione permette di configurare le tablature.

4. Una volta definite le impostazioni desiderate, fare clic su Applica.

⇒ Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica) è attiva l'opzione "Applica chiude le finestre delle Proprietà", facendo clic su Applica si chiude anche la finestra di dialogo.

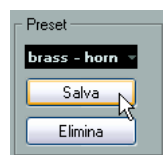
- Per definire le impostazioni per un altro rigo, attivare il rigo nello spartito (facendo clic in qualsiasi punto del rigo o usando i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer). Si noti comunque che è necessario fare clic su Applica prima di rendere attivo un altro rigo – in caso contrario le impostazioni andranno perse.

⚠ Le impostazioni rigo si possono salvare nei preset traccia. Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Lavorare con i Preset Traccia" nel Manuale Operativo.

Lavorare con i preset rigo

La configurazione dei righi per le proprie partiture può richiedere parecchio tempo. I preset rigo sono un modo molto comodo per utilizzare ancora delle specifiche impostazioni ogni volta che si lavora su un rigo simile. Un preset rigo contiene tutte le impostazioni presenti nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, tranne la tonalità.

- Per salvare le impostazioni correnti (comprese quelle nella pagina Opzioni, vedere di seguito) fare clic sul pulsante Salva nella sezione Preset della pagina Rigo. Inserire un nome per il preset nella finestra di dialogo che appare e fare clic su OK. A questo punto, il preset è disponibile nel menu a tendina Preset (in tutti i progetti).



- Sono disponibili numerosi preset rigo, impostati per adattarsi al meglio con numerosi strumenti, ecc.; i preset sono accessibili dal menu a tendina Preset nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, o dal menu contestuale che si apre facendo clic-destro sul rettangolo blu a sinistra di un rigo.

Usarli come sono o come punto di partenza per le proprie impostazioni. Si noti che questa operazione carica le impostazioni del preset nella finestra di dialogo – per applicarle a un rigo si deve fare clic sul pulsante **Appl**, come sempre. I preset rigo si possono applicare anche direttamente nello spartito – vedere di seguito.

- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic sul pulsante **Elimina**.

Applicare un preset direttamente nello spartito

Se si fa clic-destro sul rettangolo blu a sinistra di un rigo si apre un menu contestuale che elenca tutti i preset disponibili. Selezionarne uno da applicare al rigo.

Come sono salvati i preset

I preset rigo sono salvati in singoli file nella cartella **Preset-Staff Presets** all'interno della cartella programma di Nuendo. I preset sono selezionabili in qualsiasi progetto creato o modificato.

Nomi Rigo



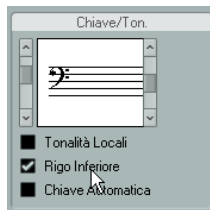
Questi campi permettono di specificare un nome lungo ed uno corto per il rigo. Il nome lungo appare nel primissimo sistema del rigo nello spartito (all'inizio del progetto), mentre il nome corto appare sui rimanenti sistemi.

- La visualizzazione o meno dei nomi viene impostata nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, nella pagina Layout (riferirsi a ["Nomi Rigo"](#) a pag. 186).
- Se si desidera che venga visualizzato solo il nome lungo (cioè non si vuole visualizzare un nome per ogni sistema nello spartito), basta cancellare il nome corto.
- Se nella sezione **"Nomi Rigo"** della finestra di dialogo Impostazioni Partitura (pagina Progetto) è attiva l'opzione **"Mostra Nomi Rigo Lunghi su nuove Pagine"**, il nome lungo appare all'inizio di ogni nuova pagina.

- È anche possibile specificare due sotto-nomi separati facendo doppio-clic sul nome del rigo e inserendoli nei campi testo superiore e inferiore nella finestra di dialogo che compare.

Si noti che questi verranno visualizzati correttamente solo se si è in Modalità Pagina e se l'opzione **Mostra nomi rigo da Sinistra** è attivata nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto-Stile di Notazione (categoria Nomi Rigo).

Tonalità e chiave



Le impostazioni principali Tonalità e Chiave sono descritte nei dettagli al paragrafo ["Impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo"](#) a pag. 88. È disponibile anche un box di spunta **Rigo Inferiore**, che viene usato solamente nel caso di righe doppi (piano) e voci polifoniche (riferirsi a ["In un sistema doppio"](#) a pag. 91).

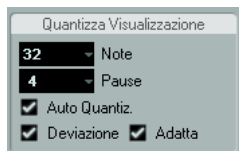
- Se si desidera impostare un simbolo di tonalità diverso, ad esempio quando si scrive la parte per un corno francese, attivare l'opzione **Tonalità Locali**.

Quantizza Visualizzazione e Opzioni Interpretazione

Queste due sezioni della finestra di dialogo contengono numerose impostazioni utilizzate per determinare il modo in cui sono interpretate le note. Poiché queste impostazioni sono di fondamentale importanza per rendere il più leggibile possibile la musica MIDI registrata, è importante che siano impostate correttamente quando si inseriscono le note con il mouse. Di seguito si trova una descrizione delle impostazioni – per ulteriori dettagli, riferirsi a ["Alcune strategie: aggiungere modifiche della funzione Quantizza Visualizzazione"](#) a pag. 100.

Sono disponibili dei valori Quantizza Visualizzazione “fissi” più un'opzione “Auto” che andrebbe usata solamente quando la musica contiene sia note regolari che terzine. Per informazioni più approfondite sulla funzione Quantizza Visualizzazione, riferirsi a [“La funzione Quantizza Visualizzazione” a pag. 79](#).

Valori Quantizza Visualizzazione



Note e Pause

- In linea generale, i valori delle Note andrebbero impostati su un valore uguale o inferiore alla “posizione nota più piccola” che si desidera venga visualizzata nella partitura.
- I valori delle Pause andrebbero impostati su un valore uguale o inferiore alla posizione nota più piccola (lunghezza) che si desidera venga visualizzata per una singola nota posizionata su un quarto.
- Se nello spartito ci sono solo terzine (o prevalentemente terzine), selezionare una delle opzioni Terzine.

Auto Quantiz.

- Se nel progetto non ci sono terzine (o se il progetto contiene solo terzine), disattivare questa opzione.
- Se il progetto contiene sia note regolari che terzine, attivare questa opzione (vedere di seguito).

Deviazione e Adatta

- Attivando l'opzione Deviazione, terzine e note regolari sono rilevate anche se non si trovano esattamente sul quarto. Tuttavia, se terzine e note regolari sono state registrate perfettamente (perché quantizzate o inserite a mano), disattivare questa opzione.
- Attivando l'opzione Adatta, il programma “immagina” che quando trova una terzina, probabilmente ce ne siano altre intorno. Attivare questa opzione se non sono rilevate tutte le terzine effettivamente presenti.

Se la propria musica contiene solo note regolari o terzine

1. Specificare un valore Note.

Ad esempio, se si hanno note su posizioni note dispari di sedicesimi, il valore Note andrebbe impostato su 16 (note da un sedicesimo). I valori “T” nel menu a tendina servono per le terzine.

2. Specificare un valore Pause.

Ad esempio, per fare in modo che una singola nota breve su un quarto (posizione nota di un quarto) venga visualizzata come nota da un quarto, impostare il valore Pause su 4 (quarti).

3. Disattivare l'opzione Auto Quantizzazione

4. Impostare tutte le Opzioni Interpretazione.

Queste sono descritte nel dettaglio più avanti.

5. Esaminare lo spartito.

6. Se necessario, usare lo strumento Quantizza Visualizzazione per inserire “eccezioni” alle impostazioni del rigo. Riferirsi a [“Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione” a pag. 99](#).

Se la propria musica contiene sia note regolari che terzine

1. Esaminare lo spartito e verificare se in esso sono contenute più terzine o più note regolari.

2. Impostare di conseguenza il valore Note.

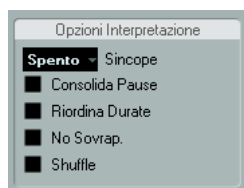
Se lo spartito contiene più terzine, selezionare la posizione nota di terzine più piccola usata nello spartito. Se ci sono più note regolari, scegliere la posizione nota “ordinaria” più piccola.

3. Impostare il valore Pause come descritto in precedenza.

4. Attivare l'opzione Auto Quantizzazione.

5. Attivare le linguette Deviazione e Adatta se necessario.

Opzioni Interpretazione



Sincope

Attivare Sincope quando il programma aggiunge più legature di quelle desiderate per le note che si estendono oltre le linee di misura. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Relax	Quando l'opzione Sincope è "rilassata", il programma applica il ritmo sincopato in una serie di casi comuni.
Tutto	Il ritmo sincopato è attivo.
Spento	Il ritmo sincopato non è attivo, senza eccezioni.

Per una notazione "moderna" di note sincopate, attivare Sincope.



Con e senza Sincope



Anche qui, con e senza Sincope

Si noti che è possibile inserire "eccezioni" all'opzione Sincope nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo, usando lo strumento Quantizza Visualizzazione. Si possono anche creare note legate in varie combinazioni con lo strumento Taglia Note.

Consolida Pause

Attivare questa opzione per unire in un'unica pausa più pause consecutive (per esempio, una pausa da 1/8 ed una da 1/16, unite in un'unica pausa da 1/8 col punto).

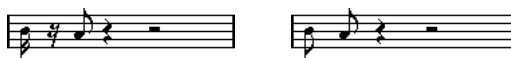


Consolida Pause disattivato e attivato

Riordina Durate

Attivando questa opzione, il programma interpreta in modo diverso la durata delle note. La lunghezza di una nota (solo come visualizzazione) potrebbe essere estesa fino all'inizio della nota successiva o alla "posizione" Pause successiva per la funzione Quantizza Visualizzazione. Un esempio:

- Se una nota è troppo breve, appare una pausa subito dopo.
- Con l'opzione Riordina Durate attiva, la pausa scompare.

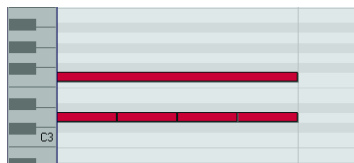


Nota breve da 1/8 senza e con l'opzione "Riordina Durate".

Se in una particolare situazione l'opzione Riordina Durate non è di aiuto, si può ridimensionare manualmente la nota anomala o usare lo strumento Quantizza Visualizzazione (riferirsi a ["Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione"](#) a pag. 99).

No Sovrap.

Quando delle note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, il programma tende ad aggiungere più legature del necessario. Per evitare che ciò accada, usare l'opzione No Sovrapposizione.



Nell'Editor dei Tasti, questa registrazione...



...appare così con l'opzione No Sovrapposizione non attiva...



...e così con l'opzione No Sovrapposizione attiva.

È possibile inserire "eccezioni" all'opzione No Sovrapposizione nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, usando lo strumento Quantizza Visualizzazione.

⚠ Si noti che ci possono essere situazioni in cui nessuna di queste alternative è quella ideale. Tali casi, probabilmente, possono essere risolti utilizzando le voci polifoniche (riferirsi a ["Voci polifoniche" a pag. 124](#)).

Shuffle

Nel jazz è pratica comune scrivere nello spartito un quarto suonato in shuffle con note regolari (semplicemente per renderlo più leggibile).

Inserendo la spunta nel box Shuffle, il programma cerca le note da 1/8 o le coppie di note da 1/16 ove la seconda nota è suonata in ritardo (con un "feel swing" o come terza nota di una terzina). Queste coppie appaiono come note regolari da 1/8 o 1/16 invece che figure ritmiche terzinate.



Con e senza Shuffle

Trasponi Visualizzazione

Questa funzione si usa quando si preparano le parti per strumenti non scritti alla tonalità di concerto vera e propria. Per esempio, se si vuole far suonare la nota C3 ad un sax alto, si deve scriverla A3 – nove semitoni in più. Fortunatamente, l'impostazione Trasponi Visualizzazione si occupa da sola di questo aspetto:

- Usare il menu a tendina per selezionare lo strumento per il quale si sta scrivendo lo spartito.
- Se nel menu a tendina non è presente il proprio strumento, è possibile impostare la trasposizione desiderata con il campo valori Semitoni.

⇒ L'impostazione Trasponi Visualizzazione non agisce sulla riproduzione o sull'altezza effettiva delle note – essa modifica solamente il modo in cui queste vengono visualizzate e stampate.

È anche possibile inserire modifiche di Trasponi Visualizzazione in qualsiasi punto dello strumento, inserendo un simbolo di cambio tonalità e usando l'impostazione Trasposizione nella finestra di dialogo Modifica Tonalità/Chiave (riferirsi a ["Trasponi Visualizzazione nella finestra di dialogo Modifica Tonalità" a pag. 93](#)).

- Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagina "Simboli di Accordi"), disattivare l'opzione "Usa Trasponi Visualizzazione" per fare in modo che i simboli degli accordi non vengano influenzati dall'impostazione Trasponi Visualizzazione (riferirsi a ["Simboli di Accordi" a pag. 176](#)).

- È possibile disabilitare la funzione "Trasponi Visualizzazione" disattivando il pulsante "Trasponi Visualizzazione" nella toolbar dell'Editor delle Partiture.

Per maggiori informazioni, riferirsi a ["Trasportare gli strumenti" a pag. 93](#).

Pagina Opzioni



Facendo clic sulla pagina Opzioni nella finestra di dialogo, si apre un'altra pagina con delle impostazioni aggiuntive. Eccone una breve descrizione con i riferimenti a spiegazioni più dettagliate.

Interruttori

Opzione	Descrizione
Tratti di Unione Dritti	Attivarla quando si vuole che i tratti d'unione sulle note siano dritti (invece che inclinati), riferirsi a "Aspetto dei tratti d'unione e impostazioni d'inclinazione" a pag. 142.
Senza Tratti di Unione	Attivarla quando nello spartito non si vuole avere alcun tratto d'unione (per le partiture vocali, ad esempio), riferirsi a "Attivare/disattivare i tratti d'unione" a pag. 139.
Tratti d'Unione in sottogruppi	Usarla quando si vuole che le note da 1/16 unite dai tratti d'unione siano divisi in gruppi da quattro note, riferirsi a "Gestire i gruppi dei tratti d'unione" a pag. 142.
Sottogruppi in 1/16	Usarla per avere anche sotto-gruppi più piccoli di note da 1/16. Non ha effetto se non è attiva l'opzione Tratti d'Unione in sottogruppi.

Dimensioni Sistema

Questa sezione consente di stabilire il numero di righe di sistema e controllare la spaziatura tra i righi:

Opzione	Descrizione
Linee di Sistema	Numero di righe in un sistema. Per una normale partitura impostarlo a 5.
Aggiungi Spazio	Permette di aumentare o diminuire la spaziatura tra i righi in un sistema.
Formato	Consente di impostare una dimensione dei sistemi, in percentuale (valore di default 100%). In realtà, questo parametro scala lo spartito in verticale.

Partitura Drum Map

Queste impostazioni sono descritte nel capitolo ["Partiture di batteria"](#) a pag. 209.

Dimensioni Gambi Fisse

Attivare se si desidera che tutti i gambi delle note terminino alla stessa posizione in senso verticale. Questa funzione è spesso usata per le partiture di batteria (riferirsi a ["Impostare un rigo per una partitura di batteria"](#) a pag. 212).



Un pattern di batteria con l'opzione Dimensioni Gambi Fissi attivata

I parametri Su e Giù determinano la posizione (rispetto alla cima del rigo) che viene usata per i gambi rivolti in alto e in basso, rispettivamente. La visualizzazione grafica aiuta a trovare le giuste impostazioni.

Limiti Nota

Usare i campi Bassa e Alta per specificare un intervallo nota. Nel rigo attivo, tutte le note fuori da questo intervallo appaiono in colore diverso. Quando si scrive uno spartito per uno strumento specifico, è facile quindi trovare le note fuori dall'estensione dello strumento.

⇒ Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica) è attiva l'opzione "Nascondi Note oltre limiti", tutte le note fuori dall'intervallo Limiti Nota sono nascoste.

Pagina Polifonico

Qui si attivano e configurano i sistemi doppi (piano) o le voci polifoniche (diverse linee di partitura indipendenti negli stessi rigi). Queste impostazioni sono descritte nel capitolo ["Voci polifoniche" a pag. 124](#).

Pagina Tabulazione

Questa pagina contiene le impostazioni necessarie per la creazione di tablature, descritte nel capitolo ["Creare tablature" a pag. 213](#).

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come decidere quando è il caso di usare le voci polifoniche.
- Come configurare le voci.
- Come convertire automaticamente la propria partitura in voci polifoniche.
- Come inserire e spostare le note nelle voci.

Premessa: Voci polifoniche

Le voci polifoniche permettono di risolvere molte situazioni impossibili da scrivere sullo spartito in altro modo, tra cui:

- Note che iniziano alla stessa posizione, ma di durate diverse. Senza le voci polifoniche si hanno troppe legature inutili.



Senza e con voci polifoniche

- Partiture vocali e simili. Senza le voci polifoniche, tutte le note che iniziano alla stessa posizione sono considerate parti di un accordo. Con le voci polifoniche si può dare ad ogni nota una propria direzione del gambo, si possono gestire singole pause per ciascuna voce, ecc.



Senza e con voci polifoniche

- Sistemi di piano complessi. Senza voci polifoniche, è necessario ricorrere a impostazioni fisse di suddivisione delle note per poter decidere quali note vanno su ciascuna delle chiavi. Con l'utilizzo di voci polifoniche, il punto di divisione può essere "mobile". Il programma è anche in grado di inserire automaticamente una linea di basso nella chiave inferiore.



Con un sistema diviso e con l'utilizzo di voci polifoniche

Come creare le voci

Nuendo consente di utilizzare fino a otto voci. La prima cosa da fare è configurarle. Ciò significa "dire" al programma quali voci appartengono alla chiave superiore e quali alla chiave inferiore, come visualizzare le pause per ciascuna voce, ecc.

La seconda cosa da fare è spostare o inserire le note nelle voci. Se è già stata effettuata una registrazione, il programma può fare gran parte del lavoro in automatico. Potrebbe poi essere necessario rifinirlo spostando una o più note in un'altra voce, oppure inserire note in una determinata voce. Per i dettagli, riferirsi a ["Aggiungere e modificare le note"](#) a pag. 105.



Ciascuna voce è polifonica. In altre parole, una voce può contenere accordi.

Note sovrapposte

In tutto questo capitolo ricorre spesso il termine "note sovrapposte". Due note si considerano sovrapposte quando sono nello stesso rigo e:

- Iniziano alla stessa posizione, ma hanno valori nota diversi (per esempio, una nota intera e una da 1/4 entrambe all'inizio di una misura), oppure...



Note che iniziano alla stessa posizione, senza e con voci polifoniche.

- Una nota inizia prima che un'altra sia terminata. Ad esempio, una nota da 1/2 all'inizio di una misura e una nota da 1/8 al secondo quarto.



Nota che inizia prima che un'altra sia terminata, senza e con voci polifoniche.

Voci e canali MIDI

Internamente, il programma organizza le note in voci, modificando i rispettivi valori dei canali MIDI. Normalmente, questi si configurano in modo che le note con il canale MIDI 3 appartengono alla voce 3, ecc. Quasi sempre il vincolo tra canali MIDI e voci è totalmente trasparente per l'utente. Talvolta si può trarre vantaggio da questa relazione (come descritto più avanti in questo capitolo).

Vanno notati anche alcuni piccoli importanti aspetti:

⇒ Quando si rende una nota parte di una voce, in pratica si cambia il suo valore di canale MIDI. Tuttavia, cambiando i valori di canale MIDI della voce nella finestra di dialogo delle impostazioni, non si influenzano le impostazioni dei canali MIDI delle note. Ciò può generare una gran confusione, poiché viene influenzata la relazione tra le note e le voci. Potrebbero anche scomparire delle note (il programma avvisa se questo avviene). In altre parole, non modificare i canali MIDI nella sezione Polifonico della pagina Rigo nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura dopo avere inserito le note nelle voci, a meno che non si è assolutamente certi di cosa si sta facendo.

⇒ Quando si apre una parte contenente delle note su diversi canali MIDI, tali note sono infatti già assegnate alle voci (dato che le note sono assegnate alle voci tramite le relative impostazioni del canale MIDI). Sebbene questo possa tornare utile, è anche possibile che si crei una certa confusione e, come accennato, che scompaiano delle note.

Configurare le voci

Per impostare la propria partitura per le voci polifoniche, procedere come segue:

1. Assicurarsi che sia attivo il rigo desiderato.
2. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo.
3. Selezionare la pagina Polifonico.
4. Scorrere il menu a tendina Impostazioni Rigo e selezionare Polifonico.

Nella parte bassa della finestra si rende disponibile l'elenco delle voci. Esso è costituito da otto righe, una per ogni voce. Queste sono numerate quindi si farà riferimento ad esse come alle voci da 1 a 8.



⚠ Non si confondano i numeri delle voci con l'impostazione del canale MIDI per ciascuna voce.

5. Per attivare una voce, fare clic sulla relativa colonna "On" in modo da far comparire un segno di spunta.

Ci sono quattro voci per ogni rigo, per un totale di otto. Attivando una voce "superiore" e una voce "inferiore" si ottiene un pentagramma diviso (tipico del pianoforte).

6. Se si hanno particolari ragioni per usare canali MIDI specifici, modificare le impostazioni "Canale" delle voci. Il programma imposta automaticamente ciascuna voce su un canale MIDI diverso. Se non si hanno motivi validi per eseguire delle modifiche, lasciare le impostazioni così come sono.

⚠ Se due voci sono impostate sullo stesso canale MIDI, quella inferiore verrà trattata come se fosse spenta.

7. Fare clic nella colonna "Pause-Mostra" per stabilire per quali voci debbano essere visualizzate le pause. Un segno di spunta indica che le pause verranno visualizzate per una determinata voce. Spesso è utile vedere solo le pause di una voce per rigo (vedere di seguito).

8. Se è attiva l'opzione "Pause-Mostra" di una voce, ma non si vogliono vedere le pause in misure vuote, fare clic nella colonna "Pause-Riduci" di quella voce. Ciò è utile per voci ausiliarie (cue). Riferirsi a ["Note ausiliarie"](#) a pag. 145.

9. Fare clic nella colonna “Pause–Centro” per stabilire a quali posizioni verticali vengono visualizzate le pause (nelle voci con l’opzione “Pause–Mostra” attiva).

Quando per una voce è attiva questa opzione, la pausa è collocata in verticale al centro del rigo, altrimenti la pausa assume una posizione verticale basata sull’altezza delle note.

10. Decidere la direzione dei gambi per ciascuna voce, scegliendola dal menu a tendina nella colonna Gambi. Selezionando Auto, il programma decide quali gambi vanno in una determinata direzione (come quando non si usano le voci polifoniche). Si può sempre forzare la direzione del gambo per singole note con la funzione Inverti Gambo. Riferirsi a [“Invertire il gambo di una o più note”](#) a pag. 134.

⚠ È disponibile una speciale funzione gambo per la voce 1: impostandola su Auto, la direzione del gambo dipende dall’altezza della nota, come al solito, eccetto il caso in cui si hanno della note per la voce 2 nella misura; in tal caso i gambi della voce 1 verranno automaticamente impostati Su!

11. Se si desidera che le note in una voce siano più piccole delle note regolari, inserire la spunta nella colonna Prova per la relativa voce.

12. Fare clic su Applica.

Il rigo cambia in voci polifoniche e il programma distribuisce le note esistenti sulle voci in base ai rispettivi valori dei canali MIDI.

- A questo punto, usare la funzione Esplosi per spostare automaticamente le note sulle opportune voci, riferirsi a [“Automaticamente – funzione Esplosi”](#) a pag. 129.

Se si apre la finestra di dialogo “Alcune note non appartengono a nessuna voce...”

Facendo clic su Applica, potrebbe apparire il messaggio d’allerta “Alcune note non appartengono a nessuna voce e potrebbero essere nascoste. Correggere queste note?”.

Questo avviso appare quando nel rigo ci sono note i cui canali MIDI non corrispondono ad alcuna voce attiva.

Facendo clic sul pulsante “Correggi”, queste note sono collocate nelle voci attive. Facendo clic su “Ignora”, non cambia niente ed alcune note sono nascoste. Tuttavia, esse non sono perse, appaiono in tutti gli altri editor e possono apparire di nuovo nell’Editor delle Partiture cambiando le impostazioni canale di note o voci, attivando più voci, ecc.

Preset polifonici

Il menu a tendina Preset nella pagina Polifonico (sotto l’elenco delle voci) presenta tre configurazioni molto utili. Invece di eseguire le impostazioni a mano, si può selezionare uno dei preset e risparmiare tempo. I preset sono:

Separatore Variabile

Configura la finestra per due voci, una per ogni rigo, ciascuna con la direzione dei gambi automatica. È un buon punto di partenza per una partitura di piano, quando non bastano le opzioni di separazione fissa.

Ottimizza Due Voci

In questo preset, sono attivate solo le voci 1 e 2, configurate così:

Impostazioni Polifonia									
Num	Proprietà			Pause			Gambi		
	On	Can	Prov	Mostr	Centro	Riduci	Su/Giù		
1	✓	1		✓	✓		Auto		
2	✓	2				✓	Giù		
3		Spento					Giù		
4		Spento					Giù		

La prima voce si comporta come in un rigo singolo, ma se ci sono note nella seconda voce, i gambi della prima sono impostati in alto (Su).

Ottimizza Quattro Voci

È come il preset “Ottimizza Due Voci”, ma con due righe. Sono attivate anche le voci 5 e 6, con le stesse impostazioni delle voci 1 e 2. È il metodo ideale per scrivere musica per pianoforte.

Alcune strategie: quante voci sono necessarie?

Dipende...

- Se si scrivono parti vocali, serve semplicemente... una voce per ciascuna voce.
- Se si usano le voci per la risoluzione dei problemi di sovrapposizione delle note (riferirsi a [“Note sovrapposte”](#) a pag. 125), ad esempio quando si lavora a una partitura per pianoforte, sono necessarie due voci ogni volta che due note si sovrappongono. Se si sovrappongono tre note, servono tre voci. In altre parole, bisogna verificare il caso peggiore (il numero più

alto di note sovrapposte ad una certa posizione) ed attivare quel numero di voci. Se non si sa quante note servono quando si inizia a preparare uno spartito, non importa (si possono inserire più voci in seguito).

- Le voci 1 e 2 nel rigo superiore e 5 e 6 in quello inferiore sono speciali. Esse gestiscono automaticamente “collisioni” (note ad intervalli piccoli, alterazioni troppo vicine, ecc.) che le altre voci non gestiscono. Usare sempre queste voci per prime!

Un esempio: nella situazione seguente, sono necessarie tre voci. La nota più grave si sovrappone sia alla melodia che agli accordi, quindi non può condividere una voce con gli accordi. Gli accordi si sovrappongono alla melodia, quindi nemmeno loro possono condividere una voce.



Inserire le note nelle voci

Quando si inseriscono nuove note, bisogna decidere in quale voce esse devono andare:

1. Assicurarsi che la toolbar estesa sia visibile.
2. Selezionare lo strumento Freccia.
3. In un sistema doppio, verificare i pulsanti Inserisci voce.

Questi pulsanti si trovano accanto alla scritta “Inserisci” sul lato sinistro della toolbar estesa. Appaiono solo le voci attivate nella pagina Polifonico. Se è attivo il rigo superiore, i pulsanti Inserisci voce sono numerati 1, 2, ecc., altrimenti sono numerati 5, 6, ecc.



In questo caso, nel rigo superiore sono disponibili tre voci.

4. Per portare le icone voce alla giusta “chiave”, fare clic in qualsiasi punto del sistema in cui si desidera inserire le note.

5. Selezionare una delle voci facendo clic sul rispettivo pulsante.

D'ora in poi, tutte le note inserite sono collocate in quella voce.



Voice 3 attiva per l'inserimento delle note

6. Inserire la note come al solito (riferirsi a [“Aggiungere e modificare le note”](#) a pag. 105).

7. Per passare ad un'altra voce, fare clic sul pulsante corrispondente.

8. Per inserire delle note in una voce sull'altra chiave, fare clic su quella chiave e selezionare una voce usando i relativi pulsanti.

Simboli e voci

Più avanti, in questo manuale sono descritti i simboli che si possono inserire nello spartito. Molti di essi devono anche essere inseriti in una voce particolare, veda [“Importante! – Simboli, rigi e voci”](#) a pag. 153.

Verificare a quale voce appartiene una nota

Quando si seleziona una singola nota, viene selezionato il pulsante della voce corrispondente nella toolbar estesa. Ciò consente di sapere subito in quale voce si trova una determinata nota (dopo aver usato la funzione Sposta su Oggetto, ad esempio).

- Quando si scorrono le note con i tasti freccia, le note si possono scorrere solo in una voce alla volta.

È un metodo rapido per verificare quali note appartengono alla stessa voce di altre note.

Spostare le note tra le voci

Manualmente

Per spostare manualmente delle note su un'altra voce, procedere come segue:

1. Selezionare la nota (o le note) da spostare.
2. Clic-destro su una delle note e selezionare “Sposta su Voce...” dal menu contestuale.



3. Nel sotto-menu, selezionare la voce nella quale si vogliono spostare le note.

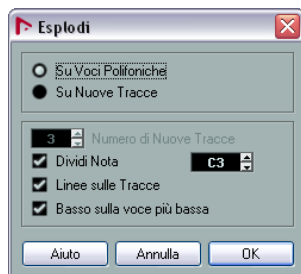
Nel menu saranno disponibili solamente le voci attive.

- Si può anche premere [Ctrl]/[Command] e fare clic sul pulsante Inserisci per una voce nella toolbar estesa, per spostare le note selezionate alla voce corrispondente. Si possono anche assegnare dei comandi da tastiera nella categoria Funzioni Notazione della finestra di dialogo Comandi da Tastiera (menu File).

Automaticamente – funzione Esplodi

La funzione Esplodi distribuisce le note, su nuove tracce (riferirsi a [“Funzione Esplodi”](#) a pag. 100) oppure in voci polifoniche:

1. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Esplodi” dal sotto-menu Funzioni.



Finestra Esplodi impostata per creare voci polifoniche.

2. Assicurarsi che in cima alla finestra sia selezionata l'opzione “Su Voci Polifoniche”.

3. Usare le opzioni nella metà inferiore della finestra per stabilire i criteri di separazione.

Scegliere tra le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Dividi Nota	Usarla per spostare su un'altra voce tutte le note inferiori ad una determinata altezza.
Linee sulle Tracce	Usarla per collocare tutte le “linee” musicali, su una voce ciascuna. Le note più acute vanno sulla prima voce, le note con la seconda altezza più elevata sulla seconda voce, e così via.
Basso sulla voce più bassa	Se attiva, le note più gravi sono sempre collocate nella voce più bassa.

4. Fare clic su OK.

Le note sono distribuite su voci diverse.

Altri modi per gestire le voci

Di seguito sono suggeriti altri metodi avanzati per collocare le note nelle voci, basati sulla relazione tra voci e canali MIDI, quindi è bene essere sicuri di aver capito come funziona tale relazione.

- È possibile utilizzare l'Editor Logico (consultare il capitolo “Editor Logico, Transformer e Trasformazione Ingresso” nel Manuale Operativo) per inserire delle note nelle voci, basandosi su altri criteri più complessi, come ad esempio la relativa altezza e lunghezza. Per farlo, impostare l'Editor Logico in modo che le note che soddisfano i criteri stabiliti, cambino i canali MIDI su quelli delle rispettive voci.
- Inserendo le note con la funzione Registrazione Step si può cambiare il canale MIDI sul dispositivo d'ingresso e inserire direttamente le note su voci separate.
- È possibile riprodurre ciascuna voce su un canale MIDI diverso, impostando la traccia su Qualsiasi. Questo è un metodo comodo per eseguire una prova d'ascolto separata su ciascuna voce.
- Si può usare la funzione Trasformazione Ingresso per assegnare un determinato intervallo di tonalità ad un canale MIDI, quindi inserire automaticamente le note nelle voci quando si registra.
- Per ottoni e voci, si può registrare ciascuna voce sulla relativa traccia, e usare la funzione “Unisci Tutti i Righi” per copiare automaticamente ogni registrazione su una voce separata in una nuova traccia (riferirsi a [“Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi”](#) a pag. 132).
- Una volta assegnate le parti alle voci, si può usare la funzione Estrai Voci per ricavare una traccia da ciascuna voce (riferirsi a [“Convertire le voci in tracce – Estrai Voci”](#) a pag. 132).

Gestire le pause

Con le voci polifoniche, si ottengono spesso più simboli di pause di quelli desiderati.

- Se una voce non ha bisogno di alcuna pausa, è possibile disattivare le pause in maniera separata per questa voce, dalla sezione Polifonico della pagina Rigo, nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura.
- Se servono solo le pause di una voce del rigo, attivare l'opzione Pause–Centro per quella voce (nella stessa finestra di dialogo). Se due o più voci contengono delle pause, disattivare l'opzione Pause–Centro. Il programma poi si assicura automaticamente che nello spartito le pause non si tocchino, regolandone la posizione verticale.
- Per evitare di avere molte pause in misure vuote, attivare l'opzione Pause–Riduci per tutte le voci (che contengono delle pause) tranne una. Attivando questa opzione, il programma nasconde le pause presenti nelle misure vuote.
- Si può usare la funzione Nascondi (riferirsi a [“Nascondere/visualizzare oggetti”](#) a pag. 198) per rimuovere completamente dallo spartito singole pause superflue.
- Si può usare lo strumento Freccia per spostare manualmente le pause in alto/basso o di lato per regolare il disegno.
- Se necessario, aggiungere simboli pausa (pause che non influenzano in alcun modo i dati di riproduzione) usando i simboli.

Voci e Quantizza Visualizzazione

Quando si inseriscono modifiche di Quantizza Visualizzazione (riferirsi a [“Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione”](#) a pag. 99), si possono applicare le impostazioni a tutte le voci (facendo [Alt]/[Option]-clik con il relativo strumento) oppure solo alla voce corrente.

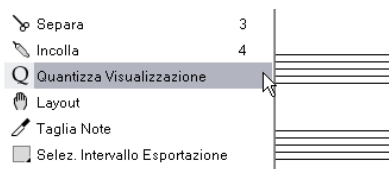
- ⚠ Se l'opzione “Strumento Quantizza Visualizzazione per tutte le Voci” è attivata nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Varie), le impostazioni di Quantizza Visualizzazione avranno effetto su tutte le voci (anche se non si preme [Alt]/[Option] + clic).

La definizione delle impostazioni di Quantizza Visualizzazione per una singola voce, consente di fare due cose:

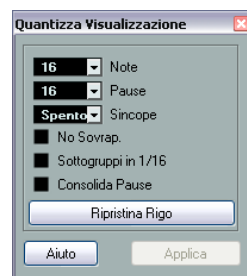
- Fare in modo che ciascuna voce abbia le proprie impostazioni di Quantizza Visualizzazione, tramite l'inserimento di un evento di Quantizza Visualizzazione per ciascuna voce, all'inizio del rigo. Questo vale anche per l'intero rigo, fino al momento in cui non viene inserito un nuovo evento Quantizza Visualizzazione.
- Inserire “eccezioni” di Quantizza Visualizzazione all'interno della partitura, in maniera indipendente per ciascuna voce.

Procedere come segue:

1. Assicurarsi che non sia attiva l'opzione “Strumento Quantizza visualizzazione per tutte le Voci”.
2. Selezionare la voce per la quale si intende inserire un evento di Quantizza Visualizzazione.
Per farlo, fare clic sul rispettivo pulsante voce nella toolbar estesa o selezionare una nota che appartiene a questa voce.
3. Selezionare lo strumento Quantizza visualizzazione.



4. Fare clic alla posizione nella quale inserire l'evento.
Si apre la finestra di dialogo Quantizza visualizzazione.



5. Completare le impostazioni come descritto in [“Quantizza Visualizzazione e Opzioni Interpretazione”](#) a pag. 118.
6. Fare clic su Applica.

Creare voci incrociate

Spesso (in una partitura vocale, ad esempio) in un sistema si trovano voci incrociate. Naturalmente, si possono spostare a mano le note nelle voci in modo che queste assumano la giusta direzione dei gambi e altre proprietà nota, ma è disponibile un metodo più rapido. Per spiegarlo, si può usare un esempio. Senza usare voci polifoniche, è stato inserito quanto segue:



1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Polifonico.
2. Dal menu a tendina Impostazioni Rigo, selezionare Polifonico.
3. Attivare solo le voci 1 e 2 e regolare le relative impostazioni, come indica la figura seguente:



4. Fare clic su Applica.

Il rigo è in modalità Polifonico, ma tutte le note sono ancora nella stessa voce.

5. Scorrere il menu Partiture e selezionare "Esplodi" dal sotto-menu Funzioni.
6. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare l'opzione "Su Voci Polifoniche" e attivare "Linee sulle Tracce". Lasciare disattivate le altre opzioni.
7. Fare clic su OK.

Le note sono ora suddivise in due "linee", ciascuna su una voce separata. Tuttavia, da metà della misura, le note che sono nella voce 1 saranno nella voce 2, e viceversa.

8. Selezionare le due note che si desidera vengano spostate dalla voce 1 alla voce 2.



Due note selezionate nella voce 1.

9. Spostare le note sulla voce 2.

Il modo più rapido per farlo consiste nel premere [Ctrl]/[Command] e fare clic sul pulsante Inserisci voce [2] nella toolbar estesa.



Due note spostate sulla voce corretta.

10. Selezionare le due note che si desidera vengano spostate alla voce 1 e spostarle.



Tutte le note nelle voci corrette.

Le voci sono giuste ora, come si può vedere dalle direzioni dei gambi. Tuttavia, c'è ancora del lavoro da fare sulle posizioni grafiche delle note (riferirsi a ["Spostamento grafico delle note"](#) a pag. 145) e l'aspetto visivo di gambi e tratti d'unione per alcune note (riferirsi a ["Regolazione manuale dei tratti d'unione"](#) a pag. 143). Una volta eseguite queste regolazioni, lo spartito apparirà così:



Dopo l'esecuzione delle modifiche grafiche.

Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi

Se sono già state create alcune tracce che appaiono e suonano come devono, e si desidera combinarle in una traccia con voci polifoniche, il menu Partiture ha una funzione particolare per questo scopo:

1. Aprire le tracce (fino a quattro) nell'Editor delle Partiture.
2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Unisci Tutti i Righi” dal sotto-menu Funzioni.

Viene creata una nuova traccia che appare nello spartito. La traccia avrà le voci polifoniche attive, e le quattro tracce originali verranno assegnate ciascuna ad una voce (sono usate le voci 1, 2, 5 e 6).



Prima...



...e dopo aver unito i righi

Inoltre, sono copiati tutti i simboli non-vincolati che appartengono al rigo che diventerà la prima voce polifonica nel rigo combinato. I simboli avranno le stesse posizioni dei simboli originali.

- ⚠ Quando in seguito si va a riprodurre la musica, si devono silenziare le quattro tracce originali, altrimenti si hanno note doppie.

Convertire le voci in tracce – Estrai Voci

Questa funzione è l'opposto di “Unisci Tutti i Righi” – estrae le voci polifoniche da una traccia esistente e crea nuove tracce, una per ogni voce. Procedere come segue:

1. Aprire una traccia che contiene da 2 a 8 voci polifoniche nell'Editor delle Partiture.
2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Estrai Voci” dal sotto-menu Funzioni.

Si crea una serie di nuove tracce che vengono aggiunte al display dell'Editor delle Partiture. Ogni traccia contiene la musica di una voce polifonica. Se nella traccia originale erano presenti simboli non-vincolati, ogni nuova traccia avrà una copia di questi simboli.



- ⚠ Quando in seguito si va a riprodurre la musica, è necessario silenziare la traccia originale (quella con le voci polifoniche), altrimenti si hanno note doppie.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come controllare la direzione dei gambi.
- Come gestire i tratti d'unione e creare tratti d'unione che attraversano i righi.
- Come eseguire precise regolazioni sull'aspetto delle note.
- Come eseguire "spostamenti grafici" delle note.
- Come creare ornamenti
- Come creare gruppi irregolari.

Premessa: i gambi delle note

La direzione dei gambi dipende da cinque fattori:

- Il modo in cui le note sono raggruppate con i tratti d'unione.
- Qualsiasi modifica manuale dei tratti d'unione.
- La funzione Inverti i Gambi.
- Il modo in cui l'informazione nota è impostata per ciascuna nota.
- Il modo in cui è configurata la sezione Polifonica nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura (se si usano voci polifoniche).

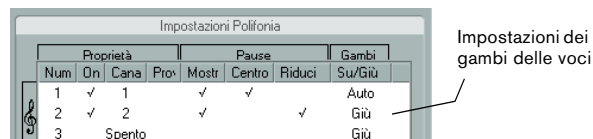
L'ordine di questo elenco dipende dalla priorità delle impostazioni, cioè in caso di conflitto, il raggruppamento con i tratti d'unione ha la priorità più alta mentre le impostazioni definite nella sezione Polifonica, la più bassa.

⚠ Se è stata modificata la lunghezza del gambo di una nota e in seguito si inverte il gambo, esso viene riportato alla lunghezza di default.

⚠ Se nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura (sezione Opzioni, riferirsi a ["Dimensioni Gambi Fisse"](#) a [pag. 122](#)) è attiva l'opzione "Dimensioni Gambi Fisse", molte impostazioni automatiche di lunghezza dei gambi vengono ignorate (si può però modificare lunghezza e direzione gambo di note singole).

Impostare la direzione del gambo

Nelle voci polifoniche



Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo (sezione Polifonica), la direzione dei gambi può essere impostata separatamente per ciascuna voce.

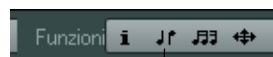
La funzione Inverti i Gambi

Invertire il gambo di una o più note

1. Selezionare le note.

2. Fare clic sull'icona Inverti nella toolbar estesa.

Sono invertiti tutti i gambi della selezione. Quelli diretti in alto ora puntano verso il basso, e viceversa.



L'icona Inverti

- Si può anche assegnare un comando da tastiera.

Nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera nel menu File, il comando si chiama "Inverti" e si trova nella categoria Funzioni Notazione.

- Si può anche eseguire un clic-destro su una nota o una selezione di note e scegliere l'opzione Inverti dal menu contestuale.

Invertire i gambi di note unite da un tratto d'unione

1. Selezionare una delle note nel gruppo.
2. Eseguire l'opzione Inverti, come descritto in precedenza.

L'intero gruppo viene invertito.



Prima e dopo l'inversione. Non importa quale nota è selezionata: è invertito l'intero gruppo.

⚠ Questa opzione non funziona se è stata regolata l'inclinazione del tratto d'unione tramite trascinamento del mouse. Se è stato fatto ciò, prima si deve resettare il tratto d'unione, come descritto al paragrafo ["Lunghezza gambo"](#) a pag. 135.

Direzione indipendente del gambo in un tratto d'unione

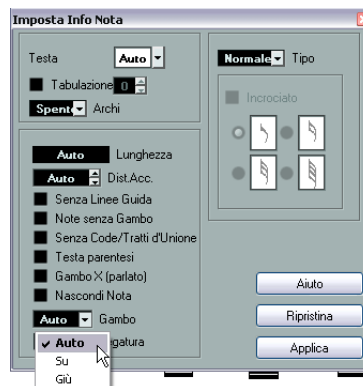
Per fare in modo che i gambi attaccati allo stesso tratto d'unione vedano in direzioni diverse, si devono trascinare i punti d'inizio e fine del tratto d'unione, come descritto al paragrafo ["Regolazione manuale dei tratti d'unione"](#) a pag. 143. Questa funzione è disponibile solo in Modalità Pagina.



Direzione indipendente del gambo in un tratto d'unione

Direzione del gambo nella finestra di dialogo Imposta Info Nota

La finestra di dialogo Imposta Info Nota può essere aperta facendo doppio-clic sulla testa di una nota. Nell'angolo in basso a sinistra si trova un menu a tendina dal quale è possibile impostare la direzione del gambo.



- Impostare questo menu a tendina sulle opzioni Su o Giù, corrisponde a usare l'opzione Inverti i Gambi (riferirsi a ["La funzione Inverti i Gambi"](#) a pag. 134).
- Impostando questo menu a tendina su Auto, il programma imposta automaticamente la direzione del gambo.

Lunghezza gambo

Regolare la lunghezza del gambo (Modalità Pagina)

1. Fare clic all'estremità del gambo in modo che appaia una maniglia.

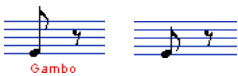


Maniglia gambo selezionata.

2. Per cambiare la lunghezza di più gambi in una volta sola, tenere premuto [Shift] e selezionare i gambi desiderati.
3. Trascinare in alto o in basso la maniglia del gambo (in uno dei gambi selezionati).
Tutti i gambi selezionati sono allungati o accorciati della stessa quantità.

Resettare lunghezza gambo e inclinazione del tratto d'unione

1. Assicurarsi che la barra di filtro sia visibile.
Se la barra di filtro non è visibile, fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra" nella toolbar e selezionare l'opzione Filtri.
2. Assicurarsi che sulla barra di filtro sia attivo il box di spunta Gambi/Tratti.
A questo punto, sotto le note i cui tratti d'unione sono stati modificati o l'inclinazione del tratto d'unione regolata manualmente, appare la scritta "Gambo".
3. Fare clic sulla scritta "Gambo" per selezionarlo.
4. Premere [Backspace] o [Canc] per rimuoverlo.



Prima e dopo aver cancellato l'oggetto "Gambo".

Alterazioni e Trasposizione Enarmonica

Impostazioni generali

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagina Alterazioni), sono disponibili varie opzioni relative alla visualizzazione delle alterazioni nello spartito. Una volta impostate, esse valgono per tutte le tracce del progetto: Procedere come segue:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Alterazioni dall'elenco a sinistra.



Si hanno ora le seguenti possibilità:

- Attivare l'opzione Distanza Alterazioni di Cortesia e inserire un valore nei campi delle misure.
Questa opzione determina dopo quante misure vengono visualizzate le alterazioni di cortesia. Se si imposta questa opzione su 0, le note al di fuori della scala ottengono l'alterazione e non sono mostrate alterazioni di cortesia.
- Attivare una delle seguenti opzioni principali facendo clic sulle relative immagini nella finestra di dialogo:

Opzione	Descrizione
Forza	Le note al di fuori della scala acquisiscono delle alterazioni e le alterazioni vengono ripetute anche all'interno della stessa misura.
Forza Tutti	Ogni singola nota nella partitura viene visualizzata con l'alterazione.

2. Con i pulsanti circolari a destra, si stabilisce come vengono visualizzati cinque degli intervalli più comuni fuori dalla scala (se con diesis o bemolle).

⚠ Attivando l'opzione "Alterazioni per ogni Nota" nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto-Stili di Notazione (categoria "Stile H.W. Henze"), tutte le note appaiono alterate (anche le note legate).

Trasposizione Enarmonica

Se una o più note non vengono visualizzate con le alterazioni desiderate, si può applicare una trasposizione enarmonica.

1. Selezionare le note da modificare.
2. Fare clic sull'opzione desiderata nella toolbar estesa.

Opzione	Descrizione
	Usare questi pulsanti per applicare una normale trasposizione enarmonica (scegliere un'opzione).
	Usare questo pulsante per disattivare la Trasposizione Enarmonica per le note.
	Usare questo pulsante per nascondere completamente l'alterazione.
	Usare questo pulsante per creare una "alterazione di aiuto" solo per le note selezionate.
	Usare questo pulsante per racchiudere l'alterazione in parentesi. Per togliere le parentesi, selezionare "off".

3. Se si desidera che la trasposizione enarmonica venga ripetuta nell'intera misura, attivare l'opzione Trasposizione enarmonica per l'intera misura nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura (sotto-pagina Progetto–Alterazioni).

Cambiare la forma della testa nota

1. Selezionare le note per le quali si intende modificare la forma della testa.

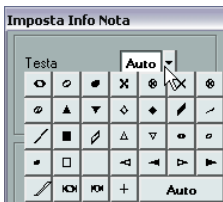
Assicurarsi che non siano selezionati i gambi, ma solo le teste nota.

2. Aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota.

Per farlo, doppio-clic su una delle note, fare clic sul pulsante "i" nella toolbar estesa, oppure clic-destro su una testa nota e selezionare "Proprietà" dal menu contestuale.

3. Scorrere il menu a tendina "Testa" nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.

Il menu a tendina presenta tutte le forme testa disponibili oltre a un'opzione "Auto", con la quale si seleziona la normale forma di default della testa nota.



4. Selezionare una delle teste nota.

5. Fare clic su Applica.

Le impostazioni sono applicate alle note selezionate.

6. Se si desidera, selezionare altre note e definire le relative impostazioni.



7. Al termine, chiudere la finestra di dialogo.


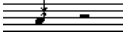
Altri dettagli sulle note

Ciascuna nota dispone di una serie di impostazioni definibili nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.



La finestra Imposta Info Nota presenta le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Testa	Si usa per scegliere forme personalizzate della testa nota. Riferirsi a "Cambiare la forma della testa nota" a pag. 137).
Tabulazione attivato/disattivato e numero	Si usa per creare o modificare tablature (riferirsi a "Creare tablature" a pag. 213). Si può usare su singole note o insieme alla funzione di tablatura automatica.
Menu a tendina Archi	Si usa per inserire l'articolazione archetto su/archetto giù. Se è "Spento", i simboli archetto non appaiono per le note selezionate.  Archetto su e giù.
Visualizzazione della durata	Consente di modificare la durata delle note visualizzata, senza influenzarne la riproduzione. Si noti che sono applicate le impostazioni quantizza visualizzazione (riferirsi a "Valori Quantizza Visualizzazione" a pag. 119). Per resettare questo valore su "Auto" (in modo che tutte le note appaiano con la loro durata reale), scorrere indietro il valore fino a zero.
Distanza Alterazioni	Usarla per specificare la distanza (orizzontale) tra l'alterazione e la nota. Più alto è il numero, maggiore è la distanza.
Senza Linee Guida	Disattiva le linee guida per le note acute o gravi.  Con e senza linee guida.
Note senza Gambo	Nasconde completamente il gambo della nota.
Senza Code/Tratti d'Unione	Attivarla per nascondere le code o i tratti d'unione delle note selezionate.

Opzione	Descrizione
Testa parentesi	Se attiva, le note appaiono tra parentesi: 
Gambo X (parlato)	Se attiva per una nota, questa viene visualizzata con una "x" sul gambo. In genere, si usa per indicare un parlato. 
Nascondi Nota	Inserendo la spunta in questo box vengono nascoste le note selezionate.
Menu a tendina Gambo	Determina la direzione del gambo (riferirsi a "La funzione Inverti i Gambi" a pag. 134).
Menu a tendina Legatura	Determina la direzione delle legature. Quando è impostato su "Auto", il programma sceglie una direzione per la legatura in base alla direzione del gambo delle note legate.
Menu a tendina Tipo	Determina il tipo di nota. Ci sono quattro opzioni: – Normale: Aspetto normale delle note. – Ornamento: Le note appaiono come note d'ornamento. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione "Ornamenti" a pag. 146. – Prova: Le note appaiono come note ausiliarie (cue), cioè note più piccole, spesso usate come note guida o linee melodiche opzionali. Per i dettagli, riferirsi a "Note ausiliarie" a pag. 145. – Simboli Grafici: sono note speciali, utili per la notazione di chitarra, ad esempio (pull-off) e i trilli (come note d'aiuto, che indicano su quali note eseguire il trillo). In entrambi i casi, potrebbe essere utile l'opzione "Note senza Gambo". Le note grafiche non sono incluse nel "taglio automatico" (riferirsi a "Lo strumento Taglia Note" a pag. 144). Queste sono posizionate dopo le note a cui "appartengono" (l'opposto delle note di ornamento).
Incrociato	Attivarla per fare in modo che il gambo sia attraversato da una linea obliqua, ad indicare che la nota è un ornamento.
Opzioni Ornamento	Queste opzioni sono disponibili quando nel menu a tendina Tipo è selezionata l'opzione Ornamento, riferirsi a "Ornamenti" a pag. 146.

Colorare le note

I colori alle note si assegnano usando il menu a tendina Colori Eventi nella toolbar.

1. Selezionare semplicemente le note per le quali si desidera utilizzare dei colori, aprire il menu a tendina Colori Eventi nella toolbar e scegliere un colore.

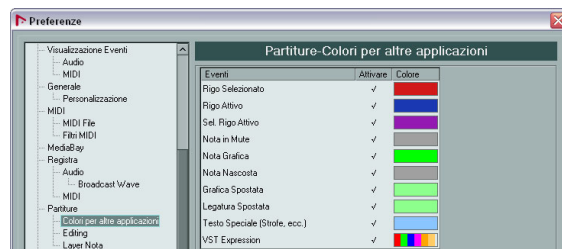
Sono colorate solo le teste delle note. Si noti che il colore appare solo quando alle note è tolta la selezione.

2. All'estrema destra, nella toolbar dell'Editor delle Partiture, si trova il pulsante Nascondi Colori.

Se sono state colorate alcune o tutte le note nello spartito, questo pulsante permette di passare dalle note colorate e quelle non colorate. È utile per trovare le note selezionate tra altre note colorate.

Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Colori per altre applicazioni) è possibile specificare diversi colori per gli elementi della partitura, a indicare che in qualche modo sono speciali. È possibile ad esempio scegliere un colore per una "Grafica Spostata" o per una "Legatura Spostata". Questi oggetti vengono colorati di conseguenza quando vengono spostati dalle loro posizioni di default (riferirsi a ["Spostare i simboli nota"](#) a pag. 164).

1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze (Partiture–Colori per altre applicazioni).



2. Fare clic nella colonna Attivare per attivare questa funzione per l'elemento rispettivo.

3. Fare clic nel campo Colore sulla destra per selezionare un colore.

Stampando uno spartito a colori, si ottengono i colori selezionati per le note. Usando una stampante in bianco e nero, le note appaiono in nero (note alle quali non è stato assegnato un colore) e in varie sfumature di grigio (in base alla brillantezza/opacità del colore usato).

Copiare le impostazioni tra le note

Se nella finestra di dialogo Imposta Info Nota sono state definite varie impostazioni per una nota, che si desiderano usare anche per altre note, procedere come segue:

1. Configurare a piacere la prima nota.

Ciò comprende le impostazioni nella finestra Imposta Info Nota, ma anche tutti i simboli relativi alla nota (accenti, staccato, articolazione, ecc. – riferirsi a ["Inserire i simboli nota"](#) a pag. 154).

2. Selezionare la nota nello spartito e scegliere "Copia" dal menu Modifica.

3. Selezionare le note sulle quali si vogliono copiare gli attributi.

4. Clic-destro sulle note sulle quali si desidera copiare gli attributi e selezionare "Incolla Attributi Nota" dal menu contestuale.

Le note selezionate prendono gli attributi della prima nota copiata, ma le rispettive altezze e i valori nota restano intatti.

Gestire i tratti d'unione

Attivare/disattivare i tratti d'unione

I tratti d'unione si abilitano/disabilitano in modo indipendente per ogni rigo.

1. Fare clic nella pagina Opzioni.
2. Per disattivare i tratti d'unione, attivare l'opzione Senza Tratti di Unione e fare clic su Applica.

Anche se per il rigo i tratti d'unione sono disattivati è possibile unire alcune note con i tratti d'unione, come descritto in seguito.

Gruppi

Quando sono abilitati i tratti d'unione, il programma unisce automaticamente le note in gruppi con i tratti d'unione. Ci sono però molti modi per stabilire come vanno raggruppate le note.

Con la finestra di dialogo Modifica Indicazione Tempo

L'indicazione tempo dello spartito, naturalmente influenza il modo in cui sono raggruppate le note. Tuttavia, ciò si può controllare creando un'indicazione tempo composta, da usare solo per il raggruppamento delle note:

1. Aprire la finestra Modifica Indicazione Tempo con un doppio-clic sul simbolo indicazione tempo del rigo.

2. Impostare il numeratore con il valore gruppo desiderato.

Per esempio, se si vogliono unire le note da 1/8 in due gruppi da tre e uno da due, inserire il valore 3+3+2.

3. Impostare il denominatore (se necessario).

4. Attivare l'opzione "Solo per raggruppare".



5. Fare clic su OK.



Si noti che l'impostazione "Solo per raggruppare" agisce solo sul modo in cui viene diviso il numeratore. Qualsiasi modifica eseguita sulla "somma" del numero nel numeratore o denominatore cambia l'indicazione tempo vera e propria nel progetto. Se serve un gruppo che non può essere inserito nell'indicazione tempo corrente, bisogna raggruppare le note a mano (vedere di seguito).

Raggruppamento regolare di una serie di note da un ottavo o inferiori

Se il gruppo assegnato dal programma non è quello desiderato, si può unire una selezione di note da 1/8 (o più piccole) con un tratto d'unione:

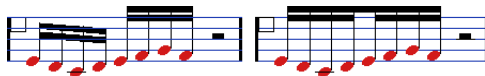
1. Selezionare almeno due note, sulle quali si desidera far iniziare e terminare il tratto d'unione.

Tutte le note tra queste due note verranno raggruppate sotto un unico tratto d'unione.

2. Fare clic sull'icona Raggruppa Note nella toolbar estesa, oppure fare clic-destro su una delle note da raggruppare e selezionare "Tratto d'unione" dal sotto-menu "Raggruppa Note" del menu contestuale.



Icona Raggruppa Note.



Prima e dopo il raggruppamento.

- Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

Raggruppamento di note da un quarto o superiori con un tratto d'unione ("Brillenbass")

La funzione di raggruppamento si può usare anche per note che non sono unite da tratti d'unione (note da 1/4, 1/2, ecc.). Il risultato sono i simboli "Brillenbass", usati comunemente per indicare pattern d'accompagnamento ripetuti, ecc.



- Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

Raggruppamento di note con l'utilizzo delle Ripetizioni

Per visualizzare le ripetizioni delle note raggruppate, procedere come segue:

1. Assicurarsi che la barra di filtro sia visibile nell'Editor delle Partiture.

Se la barra di filtro non è visibile, fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra" nella toolbar e selezionare l'opzione Filtri.

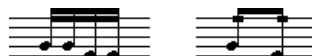
2. Inserire la spunta nel box "Gruppi" nella barra di filtro. A questo punto, sotto tutti i gruppi creati appare la scritta "Gruppi".

3. Selezionare le note desiderate.

4. Clic-destro su una delle note e, dal sotto-menu Raggruppa/Separa, selezionare "Ripeti...".



5. Nella finestra di dialogo che compare, usare i pulsanti circolari per selezionare il valore nota desiderato per le ripetizioni.



In questo esempio, la funzione "Ripeti" si usa per vedere due coppie di note da 1/16 in due note da 1/8 con "misure di ripetizione". Si noti che la seconda e quarta nota da 1/16 sono state solo nascoste – la riproduzione non è influenzata!

6. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

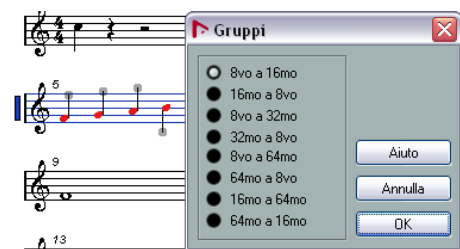
- Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

Creare un accelerando/ritardando

Per creare un accelerando/ritardando:

1. Selezionare le note come descritto in precedenza e scegliere "Accelerando" dal sotto-menu Raggruppa/Separa.

Si apre una finestra di dialogo.



2. Usare i pulsanti circolari per selezionare la combinazione desiderata (cioè stabilire se si vuole un accelerando o un ritardando e specificare i valori nota desiderati) e fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.



Esempi per accelerando (sinistra) e ritardando (destra)

- Un doppio-clic sulla scritta Gruppi apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di scegliere un'altra combinazione.

Finestra di dialogo Gruppi

Come descritto in precedenza, la finestra di dialogo Gruppi si può aprire anche con un doppio-clic su una scritta Gruppi esistente nello spartito.

- La finestra Gruppi che si apre dipende dall'opzione Gruppi usata per le note (vedere in precedenza).

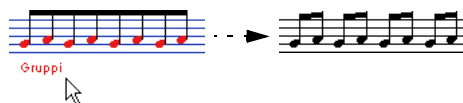
Rimuovere i gruppi

Se è stato creato un gruppo come descritto sopra e si desidera eliminarlo, procedere come segue:

1. Assicurarsi che sulla barra di filtro sia inserita la spunta nel box "Gruppi".
2. Selezionare un gruppo, facendo clic sulla rispettiva scritta "Gruppi".

3. Premere [Backspace] o [Canc].

Il gruppo viene rimosso.



- Per rimuovere tutti i gruppi dallo spartito, tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic sulla prima scritta "Gruppi". Si selezionano tutti i simboli Gruppi, quindi è possibile cancellarli tutti in una volta premendo [Backspace] o [Canc].

Rimuovere una nota da un gruppo

Non è disponibile un comando "elimina gruppo" dedicato, semplicemente perché non serve. Volendo, un gruppo può essere costituito da una sola nota. In altre parole...

- Per rimuovere una nota alla fine di un gruppo, selezionarla e procedere come descritto in precedenza relativamente al raggruppamento.
- Se si selezionano le note in mezzo ad un tratto d'unione e le si raggruppa, si creano tre gruppi.



Prima e dopo il raggruppamento.

Raggruppamento automatico

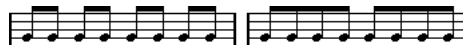
Il programma può anche scorrere le note selezionate e creare automaticamente dei gruppi, ove lo ritiene opportuno. Procedere come segue:

1. Selezionare le note che si desidera vengano scansionate per valutare l'applicazione della funzione di raggruppamento automatico.

In genere, si selezionano tutte le note sulla traccia con il comando Seleziona Tutti del menu Modifica.

2. Clic-destro su una delle note e selezionare "Raggruppa Note Automaticamente" dal menu contestuale.

In 4/4, ad esempio, si ottengono due gruppi di note da 1/8 per misura, in 3/4 un gruppo per misura, ecc.

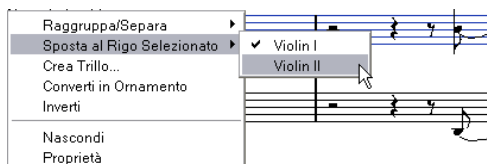


Prima e dopo l'utilizzo del raggruppamento automatico in 4/4

Tratti d'Unione su più rigi

Per creare un tratto d'unione che si estende da un rigo all'altro, procedere come segue:

1. Impostare un sistema doppio o di voci polifoniche, oppure aprire l'Editor delle Partiture con più di una traccia.
2. Configurare un tratto d'unione per le note (usando il comando di raggruppamento) e regolare le rispettive altezze in modo che siano corrette, anche se alcune delle note si trovano sul rigo sbagliato.
Usare la linea Info per modificare le altezze se sono molto alte o basse.
3. Selezionare le note che dovrebbero comparire sull'altro rigo.
4. Selezionare "Sposta al Rigo Selezionato" dal menu contestuale per una nota selezionata e selezionare un rigo dal sotto-menu.

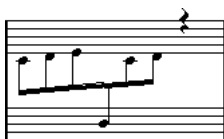


Le note si spostano graficamente sul sistema selezionato, ma conservano le rispettive altezze reali.



Prima e dopo lo spostamento di una nota sul rigo inferiore

5. Se necessario, regolare l'aspetto del tratto d'unione ("[Regolazione manuale dei tratti d'unione](#)" a pag. 143).



Tratti d'Unione su più rigi con il tratto d'unione nel centro

Non vengono così spostate le note interessate su un'altra traccia, ma queste sono semplicemente visualizzate come se appartenessero all'altro rigo.

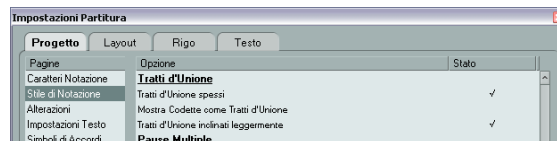
Gestire i gruppi dei tratti d'unione

Per i gruppi uniti dai tratti d'unione, sono disponibili due impostazioni: Tratti d'Unione in sottogruppi e Sottogruppi in 1/16, entrambe presenti nella pagina Opzioni della pagina Rigo, della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Se è attiva l'opzione Tratti d'Unione in sottogruppi, il programma visualizza i sotto-gruppi con quattro note da 1/16 in un tratto d'unione. Attivando anche l'opzione Sottogruppi in 1/16, i sotto-gruppi appaiono con solo due note da 1/16.



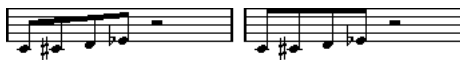
Aspetto dei tratti d'unione e impostazioni d'inclinazione

Impostazioni globali



Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione, categoria Tratti d'Unione), sono disponibili le seguenti tre opzioni che regolano l'aspetto dei tratti d'unione:

- **Tratti d'Unione spessi.**
Attivandola, i tratti d'unione sono linee spesse.
- **Mostra Codette come Tratti d'Unione.**
Attivandola, i tratti d'unione leggermente inclinati sono visualizzati piani.




Senza e con "Mostra Codette come Tratti d'Unione"

- Tratti d'Unione inclinati leggermente.

Attivarla solo per avere tratti d'unione leggermente inclinati, anche nel caso in cui dovesse esserci una differenza d'altezza significativa tra le note.



Senza e con "Tratti d'Unione inclinati leggermente"

 Queste impostazioni sono globali per tutti i righi.

Impostazioni Rigo

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sezione Opzioni della pagina Rigo, sono disponibili un paio di impostazioni anche per i tratti d'unione:

Opzione	Descrizione
Tratti di Unione Dritti	Attivarla per non avere alcuna inclinazione del tratto d'unione, indipendentemente dalla differenza d'altezza delle note.
Senza Tratti di Unione	Attivarla se non si vuole avere alcun tratto d'unione.

Regolazione manuale dei tratti d'unione

Per avere un controllo molto preciso è possibile regolare a mano l'inclinazione dei tratti d'unione:

1. Raggruppare, invertire i gambi delle note e regolare le impostazioni descritte in precedenza fino a quando i tratti d'unione sono il più possibile come desiderato.

2. Fare clic sull'angolo formato dal tratto d'unione e dal gambo.

Sull'angolo tratto d'unione/gambo appare una maniglia.



La gestione di un tratto d'unione

3. Trascinare le maniglia in alto o in basso.

L'inclinazione del tratto d'unione cambia.



Effetto ottenuto con il trascinamento di una maniglia.

⇒ Si può regolare la distanza tra le note e i rispettivi tratti d'unione senza cambiare l'inclinazione del tratto d'unione. Selezionare le due maniglie di un tratto d'unione (premendo [Shift] mentre si seleziona la seconda maniglia) e trascinare in alto o in basso una delle maniglie.

Direzione gambi mista

Trascinando le maniglie del tratto d'unione si può collocare il tratto d'unione tra le teste delle note:



Collocare il tratto d'unione tra le note.

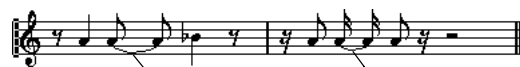
Note legate

Talvolta, le note appaiono come due o più note legate tra loro. In genere, ci sono tre casi in cui ciò avviene:

- Quando una nota ha una durata "irregolare" che non può essere visualizzata senza unire tra loro due o più note con valori nota diversi.
- Quando una nota attraversa la stanghetta di misura.
- Quando una nota attraversa una "linea di gruppo" in una misura.

L'ultima situazione richiede una breve spiegazione:

Unendo utilizza un meccanismo di taglio che crea automaticamente note legate in base a durata e posizione delle note. Per esempio, una nota da un quarto viene tagliata in due e legata se essa attraversa una nota da 1/2, mentre una nota da un ottavo viene tagliata in due e legata se attraversa una nota da un quarto:



Questa nota da 1/4 è tagliata.

Questa nota da 1/8 è tagliata.

Tuttavia, ciò non è sempre quello che si vuole ottenere. Ci sono tre modi per influenzare il meccanismo di taglio:

Sincope

Se nella sezione Principale della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo è attiva l'opzione Sincope, Nuendo è meno incline a tagliare e legare le note. Per esempio, la nota al secondo quarto nella figura precedente non sarebbe stata tagliata se fosse stata attivata la funzione Sincope.

Le impostazioni di Sincope agiscono sull'intera traccia, ma è anche possibile regolarle per sezioni separate della partitura, inserendo eventi quantizza visualizzazione (riferirsi a ["Inserire modifiche per la funzione Quantizza Visualizzazione"](#) a pag. 99).

Modifiche di indicazione tempo

Inserendo modifiche indicazione tempo, si può cambiare il modo in cui sono tagliate le note. Questo corrisponde a specificare le modalità con cui vengono raggruppate le note unite dai tratti d'unione – riferirsi a ["Gruppi"](#) a pag. 139.



Normale indicazione tempo in 4/4



Indicazione tempo composta (3+2+3 note da 1/8)

Lo strumento Taglia Note

Usando lo strumento Taglia Note, è possibile disattivare il meccanismo di taglio automatico in una misura e inserire dei tagli manuali ad una determinata posizione nella partitura.

Procedere come segue:

1. Selezionare lo strumento Taglia Note.



2. Impostare il menu a tendina "Tipo di Quant." su un valore adeguato.

Come sempre, ciò determina il punto in cui è possibile fare clic.

3. Quando si stanno usando delle voci polifoniche, selezionare la voce per cui si desidera regolare le impostazioni.

4. Fare clic nella barra contenente le note che si desidera tagliare manualmente, alla posizione in cui si vuole eseguire il taglio.

Questa operazione inserisce un evento cutflag nella misura alla posizione di clic. In un rigo polifonico, tenendo premuto [Alt]/[Option] è inserito un evento cutflag in tutte le voci.

Nota da 1/2, collocata a 2.1.3. Di default è tagliata a 2.3.1 (a metà misura). Quando si fa clic alla posizione 2.2.1, viene inserito un evento cutflag.



Ne risulta che il normale meccanismo di taglio è disabilitato e la nota è tagliata alla posizione di clic.

Agli eventi cutflag si applicano le seguenti regole:

- Se una misura contiene un evento cutflag, il meccanismo di taglio automatico all'interno della misura è disabilitato.
- Tutte le note o pause che iniziano prima e finiscono dopo un evento cutflag sono tagliate alla posizione dell'evento.
- Per visualizzare gli eventi cutflag, assicurarsi che nella barra di filtro di visualizzazione sia attiva l'opzione "Cutflag".
- Per rimuovere un evento cutflag, cliccarci sopra di nuovo con lo strumento Taglia Note alla stessa posizione, oppure selezionarlo e premere [Backspace] o [Canc].

Altre opzioni per le note legate

Direzione della legatura

Come descritto in ["Menu a tendina Legatura"](#) a pag. 138, si può impostare a mano la direzione della legatura nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.

Legature Dritte

Se si preferisce visualizzare le legature come linee piatte invece che con le classiche “curve”, attivare l’opzione “Legature Dritte” nella categoria Stile H.W. Henze della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile Notazione.

Spostamento grafico delle note

Ci sono casi nei quali l’ordine grafico delle note non è quello desiderato. In tal caso, è possibile spostare le note senza che si abbia alcun tipo di effetto sulla partitura e sulla riproduzione. Ciò può essere fatto tramite lo strumento Layout o usando la tastiera del computer.

Usando lo strumento Layout

1. Selezionare lo strumento Layout nella toolbar dell’Editor delle Partiture.
2. Fare nuovamente clic sul pulsante dello strumento per aprire il menu a tendina Modalità e selezionare l’opzione desiderata.

Sono disponibili le seguenti modalità:

Modalità	Descrizione
Sposta Oggetto Singolo	In questa modalità, solo l’oggetto spostato con lo strumento Layout viene influenzato (spostato). Usare questa opzione per “correggere” ad esempio la posizione di una nota singola nella partitura.
Sposta Note e Contesto	In questa modalità, quando si sposta una nota con lo strumento Layout, gli altri oggetti della partitura verranno spostati di conseguenza. Usarla per correggere la visualizzazione di tutti gli oggetti della partitura all’interno di una misura, anziché modificare le posizioni delle singole note.

3. Fare clic sulla nota e trascinarla alla posizione desiderata.

Si noti che i movimenti sono limitati solamente in senso orizzontale.

⇒ È anche possibile selezionare automaticamente tutte le note che formano un accordo, tenendo premuto [Alt]/[Option] e facendo clic su una delle note con lo strumento Layout.

Usando la tastiera del computer

È possibile assegnare dei comandi da tastiera per spostare graficamente degli oggetti. Nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera del menu File, i comandi si trovano nella categoria Smussa e si chiamano Graficamente a Sinistra, Destra, in Cima, in Basso (solo i comandi Graficamente a Sinistra e a Destra si applicano alle note).

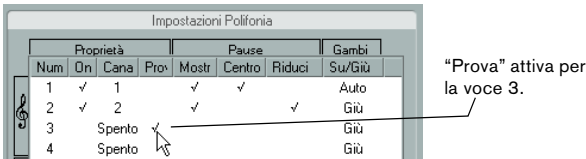
Dopo aver assegnato i comandi da tastiera, selezionare le note che si desidera spostare e premere i tasti assegnati per modificarne la posizione grafica.

Note ausiliarie

Si possono creare note ausiliarie (cue note) usando le voci o convertendo singole note in note ausiliarie.

Impostare una voce in modo che visualizzi note ausiliarie

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Polifonico. Questo è descritto nella sezione “Configurare le voci” a pag. 126.
2. Fare clic nella colonna “Prova” per la voce, in modo che compaia un box di spunta.
3. Decidere come gestire le pause della voce. Per esempio, si potrebbe lasciare attiva l’opzione “Pause-Mostra” ed attivare l’opzione “Riduci”. Facendolo, si avranno pause in questa voce, ma non così tante come si avrebbero in caso contrario. Nelle misure vuote, ad esempio, non ci sarà alcuna pausa.



4. Chiudere la finestra di dialogo.

5. Spostare le note nella voce ausiliaria.

Le voci polifoniche sono descritte nei dettagli in “Voci polifoniche” a pag. 124.



Un esempio di una nota voce ausiliaria

Un semplice esempio

Supponiamo di avere una parte di flauto e di aver bisogno di alcune note ausiliarie per tale parte:

1. Passare alle voci polifoniche e attivare le voci 1 e 2.
2. Impostare la voce 2 con la direzione gambo su "Auto" e pause centrate sul rigo.
3. Configurare la voce 1 in modo che questa sia un voce ausiliaria, con pause nascoste e gambi diretti verso l'alto.
4. Inserire le note ausiliarie nella voce 1.

Trasformare singole note in note ausiliarie

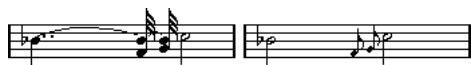
1. Selezionare una o più note.
2. Doppio-clic su una delle note.
Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota. Si può anche fare clic sul pulsante "i" nella toolbar estesa, oppure fare clic-destro su una testa nota e selezionare "Proprietà" dal menu contestuale per aprire questa finestra.
3. Selezionare Prova dal menu a tendina Tipo.



4. Fare clic su Applica.
Le impostazioni sono applicate alle note selezionate.
5. Chiudere la finestra di dialogo.

Ornamenti

È possibile trasformare qualsiasi nota in un ornamento. Gli ornamenti sono considerati note senza durata. Una volta che una nota è trasformata in un ornamento, quindi, non influenza in alcun modo il resto dello spartito.



Prima e dopo la conversione delle note in ornamenti. Si noti che dopo la conversione gli ornamenti non interferiscono più con l'interpretazione delle altre note.

- ⚠ Le note di ornamento vengono sempre posizionate appena prima delle note sul rigo. Se nel rigo dopo un ornamento non c'è una nota, l'ornamento viene nascosto!

Creare gli ornamenti a mano

1. Individuare la nota per la quale si vuole inserire un ornamento.
2. Inserire una o più nuove note appena prima di essa.
Il valore nota e l'esatta posizione non sono importanti. L'altezza invece, naturalmente, è importante.

Da qui sono possibili due alternative:

- Selezionare le note e aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota, facendo doppio-clic su una testa nota, oppure facendo clic sull'icona "i" nella toolbar estesa. Nella finestra di dialogo, selezionare il tipo nota Ornamento.
- Clic-destro su una delle note e selezionare "Converti in Ornamento" dal menu contestuale.

La nota si trasforma in un ornamento, senza aprire alcuna finestra di dialogo.

Ornamenti e tratti d'unione

Se due ornamenti si trovano esattamente alla stessa posizione (allo stesso tick), questi sono collocati sullo stesso gambo, come un accordo. Se più ornamenti davanti alla stessa nota si trovano in posizioni diverse (anche di un solo tick), sono raggruppati sotto un tratto d'unione.

È possibile che gli ornamenti uniti da tratti d'unione si sovrappongano a un tratto d'unione di note regolari, come segue:



Le note di ornamento al centro di un gruppo di note regolari

Editing di un ornamento

1. Selezionare uno o più ornamenti e aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota.



2. Selezionare un valore nota per il gambo.

3. Attivare l'opzione Incrociato, se necessario.
Se attiva, il gambo è attraversato da una linea obliqua, per ribadire che la nota è un ornamento.
4. Fare clic su Applica.
Le impostazioni sono applicate alle note selezionate.
5. Chiudere la finestra di dialogo.

Convertire gli ornamenti in note normali

1. Selezionare le note da convertire.
Per essere sicuri che tutte le note nello spartito siano normali, selezionarle tutte (con il comando Seleziona Tutto del menu Modifica).
2. Doppio-clic su uno degli ornamenti selezionati.
Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.
3. Selezionare Normale dal menu a tendina Tipo.
4. Fare clic su Applica.

Gruppi irregolari

I valori regolari della funzione Quantizza Visualizzazione si applicano solamente alle terzine. Per creare quintine, settime, ecc., seguire le istruzioni che seguono.

Per creare gruppi irregolari sono possibili due metodi:

- Con un'alterazione permanente dei dati MIDI. È il metodo di "disegno" usato per costruire da zero il gruppo irregolare. Non richiede posizioni nota particolari prima che sia creato il gruppo irregolare.
- Come Quantizza Visualizzazione. È il metodo che si usa quando il gruppo irregolare è stato registrato e riprodotto come desiderato ma non è visualizzato correttamente.

In realtà, nel primo caso, si eseguono alterazioni permanenti e si definiscono valori Quantizza Visualizzazione, tutto in una volta sola. Nel secondo caso, si eseguono solo impostazioni Quantizza Visualizzazione.

Con modifica permanente dei dati MIDI

1. Inserire le note che costituiscono il gruppo irregolare.
In genere, sono 5, 7 o 9. Se il gruppo irregolare contiene delle pause, lasciare semplicemente dello spazio per queste, ma assicurarsi che il valore Quantizza Visualizzazione corrente consenta che vengano visualizzate.



Cinque note da 1/16 in fase di conversione in una quintina.

2. Selezionare tutte le note che costituiscono il gruppo.
3. Selezionare "Crea N-Gruppi Irregolari..." dal menu Partiture.
Si apre la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.



4. Impostare il tipo di gruppo irregolare nel campo Tipo.
"5" significa una quintina, "7" una settina, ecc.
5. Impostare la durata dell'intero gruppo irregolare nel campo "Su".
6. Attivare l'opzione Cambia Lunghezza, se necessario.
Facendolo, il programma altera la durata di tutte le note, in modo che siano esattamente al valore nota indicato dal gruppo irregolare. Non facendolo, le durate delle note esistenti non sono influenzate in alcun modo.
7. Se sopra il gruppo irregolare si vuole una scritta diversa da quella standard, inserirla nel campo "Testo".
La scritta standard è il numero nel campo Tipo. Se il gruppo è sotto un tratto d'unione (riferirsi a ["Opzioni di visualizzazione dei gruppi irregolari" a pag. 148](#)) la scritta è collocata appena sopra. Se non si hanno tratti d'unione, la scritta si trova a metà di una parentesi.
8. Fare clic su Definisci.


Appare il gruppo irregolare. Le note sono ora spostate alle posizioni del gruppo e la loro durata potrebbe essere cambiata.



9. Se necessario, modificare durate e altezze delle note nel gruppo irregolare.
Si possono anche eseguire varie impostazioni sull'aspetto del gruppo irregolare – vedere in precedenza.

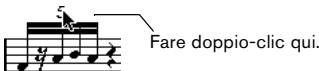
Senza una modifica permanente dei dati MIDI

1. Selezionare le note nel gruppo irregolare.
In questo caso, le note vengono riprodotte correttamente ma non vengono (ancora) visualizzate come un gruppo irregolare.
2. Selezionare “Crea N-Gruppi Irregolari” dal menu Partiture per aprire la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.
3. Eseguire le impostazioni nella finestra, come descritto in precedenza.
4. Fare clic su Quantizza.
Ora il gruppo è visualizzato correttamente. Si possono definire impostazioni aggiuntive sull'aspetto del gruppo, come descritto in seguito.
5. Se necessario, sistemare le note.

 Durate e posizioni in un gruppo irregolare si modificano meglio nella linea Info.

Modificare le impostazioni dei gruppi irregolari

1. Doppio-clic sulla scritta sopra il gruppo irregolare per aprire la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.



2. Regolare l'impostazione Testo.
3. Fare clic su Applica.
Le modifiche sono applicate al gruppo, senza influenzare tipo o durata del gruppo irregolare.

Gruppi

Se il gruppo irregolare dura un quarto o è più corto, le note sono automaticamente unite in un gruppo da un tratto d'unione. Se è di durata maggiore, è necessario eseguire manualmente il raggruppamento, riferirsi a “Gruppi” a [pag. 139](#) per maggiori dettagli.

Opzioni di visualizzazione dei gruppi irregolari

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Gruppi Irregolari), sono disponibili le seguenti opzioni per i gruppi irregolari:

Opzione	Descrizione
Parentesi dei Gruppi Irregolari	Per questa opzione sono possibili tre impostazioni: <ul style="list-style-type: none">– Niente: i gruppi non hanno mai parentesi.– Sempre: i gruppi hanno sempre parentesi.– ...lato testa: Le parentesi appaiono solo quando i gruppi irregolari sono visualizzati sul “lato testa”.
Mostra valori Gruppi Irregolari su Tratti Unione	Se attiva, i gruppi appaiono sul lato “tratto d'unione” delle note invece che sul lato testa.
Elimina le Terzine Ricorrenti	Se attiva, e ci sono più gruppi dello stesso tipo nella stessa misura, solo il primo è visualizzato come un gruppo irregolare.
Mostra Parentesi Gruppi Irregolari come “Legature”	Se attiva, le parentesi del gruppo sono in “stile legatura” (arrotondate).

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come sono i vari tipi di simboli.
- Come inserire e modificare i simboli.
- I dettagli sui simboli speciali.

Premessa: i diversi layer

La pagina di una partitura è sempre costituita da più layer, fino a tre differenti – il layer nota, il layer layout e il layer di progetto. Quando si aggiungono i simboli, essi sono inseriti in uno di questi layer, in base al tipo di simbolo. I simboli che si riferiscono alle note – accenti, segni dinamici, legature, testi, ecc. – sono collocati nel layer nota. Altri simboli – ripetizione, segni di prova, alcuni tipi di scritte, ecc. – possono essere collocati nel layer layout (che è individuale per ciascun layout) o nel layer di progetto (comune per tutti i layout).



Simboli del layer nota

Vediamo prima i simboli nel layer nota; ce ne sono di tre tipi:

- Simboli nota. Essi sono legati ad una singola nota. Esempi di simboli nota sono accenti e testi. Spostando la nota, il simbolo si muove con essa. Lo stesso vale se si taglia la nota e poi la si incolla; il simbolo è tagliato e incollato insieme alla nota.
- Simboli dipendenti dalla nota. Solo pochi simboli fanno parte di questa categoria (linee d'arpeggio, ad esempio). Si comportano un po' come gli ornamenti (riferirsi a ["Ornamenti"](#) a pag. 146). Essi precedono sempre una nota o un accordo. Se nel rigo dopo di essi non c'è una nota, questi simboli scompaiono.
- Tutti gli altri simboli nota (tempo, dinamiche, accordi, ecc.). Le relative posizioni sono riferite alle misure (in qualsiasi modo si editino le note, questi simboli non ne sono influenzati). Perciò le loro posizioni sono fisse all'interno di una misura. Per esempio, modificando la spaziatura delle misure lungo la pagina, (riferirsi a ["Impostare il numero di misure nella pagina"](#) a pag. 202) si influenzano le posizioni di questi simboli.

Simboli del layer del layout

Vengono ora esaminati i simboli del layer layout. Il layer layout non è salvato singolarmente per ogni traccia, come gli altri simboli. È invece comune ad una serie di tracce. Si può spiegare con un esempio:

Ci sono quattro tracce che costituiscono un quartetto d'archi; si modificano tutte nello stesso momento, inserendo i simboli nello spartito (sia quelli del layer nota che i simboli del layer layout).

Si può ora chiudere l'Editor delle Partiture e aprire solo una delle tracce per l'editing. Tutti i simboli del layer nota stanno ancora nelle stesse posizioni, ma simboli del layer layout sono scomparsi! Non c'è da preoccuparsi; chiudere di nuovo l'editor ed aprire tutte le quattro tracce per l'editing: i simboli sono ritornati.

Ciò avviene a causa del fatto che i simboli del layer fanno parte di una "entità più grande" chiamata "layout" ed un layout è qualcosa che è memorizzato non per una traccia, ma per un gruppo di tracce. Ogni volta che si apre per l'editing la stessa combinazione di tracce, si ha lo stesso layout.

Per una descrizione dettagliata del layer layout, consultare il capitolo ["Lavorare con i layout"](#) a pag. 188.

Simboli del layer di progetto

I simboli del layer di progetto sono simboli layout presenti in tutti i layout. Il layer di progetto ha i simboli situati nella pagina Progetto, oltre ai tipi di stanghetta di misura e agli offset del numero di misura.

Usando i simboli del layer di progetto in combinazione con la modalità Arranger, si può fare in modo che la riproduzione nel programma segua lo spartito – perciò ripetizioni, da capo e finali vengono riprodotti adeguatamente, consentendo all'utente di sentire le parti come se fossero suonate da musicisti dal vivo.

Perché tre layer?

I motivi di questa divisione in tre diversi layer sono vari:

- Molti dei simboli in un layer layout si possono estendere a più righe oppure, per altri motivi, ha più senso pensarli come appartenenti ad un determinato gruppo di tracce.
- Il layer layout è solo una parte del concetto più grande di layout. I layout permettono di estrarre facilmente le parti da un intero spartito ed eseguire una formattazione automatica. Questo è descritto nel capitolo [“Lavorare con i layout”](#) a pag. 188.
- In genere, si ha necessità di visualizzare alcuni simboli – segni di ritornello, finali, nomi spartito, ecc. – per tutti i layout in uno spartito. Per fare ciò, inserirli nel layer di progetto.

Dalla sezione [“Simboli disponibili”](#) a pag. 152 in poi, sono descritti i simboli che fanno parte dei vari layer.

L'Inspector dei Simboli

Per visualizzare l'Inspector dei Simboli, fare clic sul pulsante “Configura il layout della finestra” nella toolbar e attivare l'opzione Simboli.

Personalizzare l'Inspector dei Simboli

È possibile personalizzare l'aspetto dell'Inspector dei Simboli, visualizzando/nascondendo le pagine e specificandone l'ordine nell'Inspector.

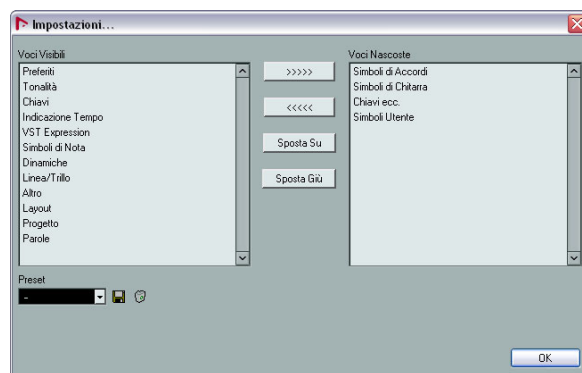
Visualizza/nascondi le pagine dell'Inspector dei Simboli

Con un clic-destro su una pagina nell'Inspector, appare un menu contestuale. Qui si può direttamente inserire (visualizzare) o togliere (nascondere) la spunta a piacere per gli elementi dell'Inspector desiderati.

Dalla metà inferiore del menu è possibile anche scegliere varie configurazioni preset. Per visualizzare tutte le pagine dell'Inspector dei Simboli, selezionare “Mostra Tutto”.

La finestra di dialogo Impostazioni dell'Inspector dei Simboli

Facendo clic-destro su una delle pagine chiuse nell'Inspector dei Simboli e selezionando “Impostazioni...” dal menu contestuale, compare una finestra di dialogo. In questa finestra è possibile stabilire dove collocare le varie pagine nell'Inspector e salvare/ricallare diverse configurazioni dell'Inspector stesso.



La finestra di dialogo è divisa in due colonne. Quella sinistra indica le pagine correnti visibili nell'Inspector e la colonna destra mostra le pagine al momento nascoste.

- Per cambiare lo stato mostra/nascondi corrente, selezionare gli oggetti in una colonna e usare i pulsanti freccia al centro della finestra per spostarli nell'altra colonna. Le modifiche si riflettono direttamente nell'editor.

- È possibile modificare l'ordine delle pagine (visibili) nell'Inspector dei Simboli tramite i pulsanti "Sposta Su" e "Sposta Giù".

Le modifiche si riflettono direttamente nell'Editor delle Partiture.



Inspector "personalizzato".

- Facendo clic sul pulsante Salva (l'icona floppy-disk) nella sezione Preset, si può dare un nome alla configurazione corrente e salvarla in un preset.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo e fare clic sull'icona Cestino.
- Le configurazioni salvate si possono selezionare dal menu a tendina Preset nella finestra di dialogo, o direttamente dal menu contestuale dell'Inspector.
- Per tornare alle impostazioni di default dell'Inspector, fare clic-destro su una delle pagine e selezionare "Default" dal menu contestuale.

Lavorare con le palette dei simboli

È possibile aprire una qualsiasi delle sezioni dell'Inspector dei Simboli, come separate palette dei simboli.

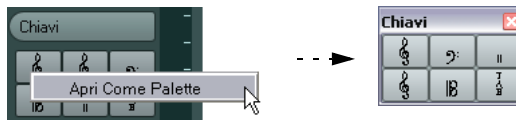
Aprire le pagine come palette

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione desiderata.
2. Fare clic-destro su uno dei simboli presenti nella sezione.

Si noti che si deve eseguire un clic-destro su un simbolo; in tal modo, sull'intestazione di una pagina si apre un diverso menu contestuale.

3. Selezionare "Apri Come Palette" dal menu contestuale.

La pagina selezionata viene visualizzata come palette.



Spostare e gestire le palette

Le palette si usano come una qualsiasi altra finestra, quindi è possibile:

- Spostare una palette in un'altra posizione, trascinando la barra del titolo.
- Chiuderla facendo clic sul relativo pulsante di chiusura.

Inoltre, è possibile decidere se la palette viene visualizzata in senso orizzontale o verticale, facendo clic-destro e selezionando "Alterna" dal menu contestuale.

Simboli disponibili

Sono disponibili le seguenti palette/pagine dei simboli:

- Preferiti
- Tonalità
- Chiavi
- Ind. Tempo
- Simboli di Accordi
- Simboli di Chitarra
- VST Expression. Questo è descritto nel capitolo ["VST Expression"](#) a pag. 68.
- Chiave ecc.
- Simboli nota
- Dinamiche
- Linea/Trillo. Si noti che i simboli arpeggio, indicazione mano e strumentali sono tutti "nota-dipendenti"!
- Altro
- Layout. Tutti questi simboli si disegnano nel rispettivo "layer".
- Progetto. Questi simboli sono presenti in tutti i layout.
- Parole. Questo è descritto nella sezione ["La pagina Parole"](#) a pag. 185.
- Simboli Utente. Questo è descritto nella sezione ["Simboli utente"](#) a pag. 170.

Quando si porta il puntatore del mouse sopra un simbolo, compare un tooltip contenente informazioni sulla relativa funzione. Ulteriori dettagli su molti simboli si possono trovare al paragrafo [“Dettagli dei simboli”](#) a [pag. 166](#).

Configurare la pagina Preferiti

Nell'Inspector dei Simboli, si trova una pagina chiamata Preferiti. Nuendo permette di completare questa pagina con una selezione di simboli prelevati da altre pagine. In questo modo si può avere accesso istantaneo ai simboli usati frequentemente:

1. Aprire la pagina Preferiti.

Se è la prima volta che si apre questa pagina, essa è vuota.

2. Aprire la pagina dalla quale si desidera copiare un simbolo.

⇒ Non tutti i simboli possono essere posizionati nella pagina Preferiti.

3. Fare clic-destro sul simbolo che si desidera aggiungere alla pagina Preferiti e selezionare “Aggiungi a Preferiti” dal menu contestuale.

È anche possibile aggiungere un simbolo alla pagina Preferiti facendo [Alt]/[Option]-clic su di esso.

4. Ripetere queste procedure con altri simboli che si desidera aggiungere alla pagina Preferiti.

- Per rimuovere un simbolo dalla pagina Preferiti, selezionare Rimuovi da Preferiti dal menu contestuale oppure tenere premuto [Alt]/[Option] e cliccarci sopra.

Importante! – Simboli, righe e voci

Molti simboli, una volta inseriti appartengono al rigo, tranne simboli nota, legature di portamento e valore. Essi appartengono a note, quindi a voci.

È estremamente importante che sia attivo il rigo corretto quando si inserisce un simbolo (se si stanno modificando righe doppi).

Se ad esempio si inserisce un simbolo mentre è attivo il rigo sbagliato, il simbolo potrebbe successivamente “scompare”, poiché si andrà a modificare un'altra configurazione di tracce (la traccia sulla quale è stato effettivamente inserito il simbolo potrebbe non essere attivata per l'editing).


Lo stesso vale per i simboli nota e per le rispettive relazioni con le voci. Assicurarsi che sia attiva la giusta voce quando s'inseriscono i simboli, altrimenti potrebbero finire alla posizione sbagliata, i simboli di fermata potrebbero essere capovolti, ecc.

I simboli layout lavorano in modo leggermente diverso. Invece di appartenere ad un determinato rigo o voce, essi appartengono ad un layout. Poiché si usano diverse combinazioni traccia in vari layout, inserendo un simbolo layout nello spartito quando si modificano due tracce (per esempio, una parte di tromba e una di sax), esso non appare quando si vede la traccia da sola nell'Editor delle Partiture. Per far apparire gli stessi simboli anche in altri layout, si può copiare la forma di un layout in un altro. Per far apparire un simbolo in tutti i layout, usare la pagina Progetto.

Inserire i simboli nello spartito

Fare spazio e gestire i margini

- Se tra i righe non c'è spazio sufficiente per inserire i simboli (una scritta, ad esempio), per sapere come distanziare i righe riferirsi a [“Trascinare i righe”](#) a [pag. 203](#).
- Se dopo aver inserito i simboli lo spartito è troppo pieno, consultare il paragrafo [“Layout Automatico”](#) a [pag. 205](#).

 I simboli inseriti fuori dai margini non sono stampati!

Strumento Disegna

A differenza degli altri editor MIDI, la toolbar dell'Editor delle Partiture non contiene uno strumento Disegna. Lo strumento Disegna si seleziona “automaticamente” quando si inseriscono i simboli. Si applicano le seguenti regole:

- Normalmente, lo strumento Disegna si seleziona automaticamente facendo clic su un simbolo nell'Inspector. Tuttavia, se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica) è attiva l'opzione “Doppio Clic sul Simbolo per lo Strumento Disegna”, sarà necessario fare doppio-clic per fare comparire lo strumento Disegna.
- Nella stessa pagina della finestra di dialogo Preferenze si trova l'opzione “Mostra Strumento Freccia dopo Inserimento Simbolo”. Se attiva, una volta inserito un simbolo si seleziona automaticamente lo strumento Freccia. Per inserire molti simboli con lo strumento Disegna, disattivare questa opzione.

Inserire i simboli nota

Aggiungere un simbolo a una nota

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione Simboli di Nota.

2. Fare clic (o doppio-clic) sul simbolo desiderato nella pagina.

Come accennato in precedenza, l'opzione "Doppio Clic sul Simbolo per lo Strumento Disegna" stabilisce se è necessario un doppio-clic. In ogni caso, si seleziona lo strumento Disegna.

3. Fare clic su una nota, oppure sopra o sotto la nota stessa.

Facendo clic sulla nota, il simbolo viene collocato a una distanza predefinita dalla nota. Facendo clic invece "sopra o sotto" la nota, si sceglie già una posizione verticale. In ogni caso, il simbolo si allinea in orizzontale con la nota. In seguito può essere spostato in alto o in basso.



Facendo clic su una nota, s'inserisce il simbolo nota (in questo caso un tenuto) ad una distanza pre-definita dalla testa della nota.

Nella finestra Impostazioni Partitura (pagina Progetto – sotto-pagina Stile di Notazione), ci sono tre opzioni nella categoria Accenti che influenzano la posizione verticale dei simboli nota:

- **Accenti sopra ai Gambi**

Se attiva, i simboli nota d'accento appaiono sui lati dei gambi nota invece che sulla testa della nota.

- **Accenti sopra ai Righi**

Se attiva, i simboli nota d'accento appaiono sopra il rigo, indipendentemente dalla direzione dei gambi delle note. Questa opzione sostituisce l'opzione "Accenti sopra ai Gambi".

- **Centra Simboli collegati alla Nota su Righi**

Se attiva, gli accenti sono centrati sui gambi e non sulle teste delle note.

Aggiungere un simbolo a più note con lo strumento Disegna

Per aggiungere, ad esempio, un simbolo staccato a tutte le note di alcune misure, Procedere come segue:

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione Simboli di Nota.

2. Selezionare le note alle quali si desidera applicare il simbolo.

3. Nell'Inspector dei Simboli fare clic sul simbolo desiderato.

4. Fare clic su una delle note.

Il simbolo viene aggiunto ad ogni nota selezionata, ad una distanza predefinita. I simboli si possono spostare in seguito.



Aggiungere un simbolo senza legarlo a una nota

È possibile inserire anche dei simboli nota-dipendenti. Si può, ad esempio, aggiungere una fermata ad un simbolo pausa ad esempio.

1. Assicurarsi che sia attivo il rigo corretto.

2. Fare clic sul simbolo in modo che venga selezionato lo strumento Disegna, come descritto in precedenza.

3. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e fare clic alla posizione in cui si vuole aggiungere il simbolo.

Aggiungere altri simboli

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione simboli desiderata.

2. Fare clic sul simbolo che si desidera aggiungere.

3. Fare clic una volta o fare clic e trascinamento in qualsiasi punto dello spartito.

Appare il simbolo. Per molti simboli di durata, si può eseguire un trascinamento per impostare direttamente la durata. Il simbolo appare con le maniglie selezionate (se le usa) in modo da poterne cambiare subito la dimensione se si desidera. Riferirsi a ["Modificare durata, dimensione e forma"](#) a pag. 164.



Premere il pulsante del mouse – trascinare – e rilasciare!

- È possibile modificare la dimensione della maggior parte dei simboli nota e delle dinamiche in uno spartito, facendo clic-destro sull'oggetto corrispondente e selezionando l'opzione desiderata dal sotto-menu Formato del menu contestuale.

Simboli nota-dipendenti

I simboli nota-dipendenti (quali arpeggi e pennate) devono essere posizionati davanti alla nota, altrimenti appariranno alla nota successiva (se non c'è alcuna nota successiva, i simboli non saranno inseriti).

Aggiungere una scritta

Per lavorare con le scritte si usano metodi particolari: consultare il capitolo [“Lavorare con i simboli di testo”](#) a pag. 178.

Aggiungere legature di portamento e di valore

Le legature di portamento si possono disegnare a mano o inserire automaticamente per un gruppo di note. Le legature di valore, normalmente sono aggiunte dal programma, ma possono anche essere disegnate come simboli grafici.

⇒ Ci sono due tipi di legature di portamento: regolari e Bezier (con le quali si ha un totale controllo su spessore, forma della curva, ecc.).

Legature di valore o di portamento e valore Quantizza Visualizzazione

Poiché una legatura (di valore o portamento) si espande sempre “musicalmente” da una nota (o accordo) a un'altra, in Nuendo inizio e fine di una legatura di valore/portamento sono sempre riferiti a due note nello spartito.

Quando si traccia una legatura di valore o di portamento, il programma utilizza il valore Quantizza per trovare le due note più vicine a cui “attaccare” il simbolo. In altre parole, per aggiungere una legatura di portamento/valore ad una nota alla posizione di 1/16, assicurarsi che il valore Quantizza sia 1/16 o inferiore (ciò vale solo per il disegno manuale delle legature di portamento/valore).

Si noti che questo non significa necessariamente che il simbolo debba iniziare o finire esattamente sopra/sotto due note. Significa invece che usando lo strumento Layout per spostare graficamente la nota e regolare l'aspetto della misura, la legatura si muove con essa (riferirsi a [“Spostamento grafico delle note”](#) a pag. 145). Lo stesso vale regolando la larghezza della misura – la legatura si adatta di conseguenza.

⇒ Per fare in modo che i punti terminali delle legature di portamento scattino a posizioni nota esatte, attivare l'opzione “Sposta legature su Snap” dal menu contestuale o nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture–Modifica).

Disegnare le legature di portamento/valore

1. Impostare il valore Quantizza in base alla posizione delle due note sulle quali si estende la legatura di portamento/valore.

Per esempio, se una è a posizione nota di 1/4 e l'altra a 1/8, impostare Quantizza a 1/8 o ad un valore nota più piccolo.

2. Fare clic sulla legatura di valore/portamento corretta nell'Inspector dei Simboli, in modo che venga selezionato lo strumento Disegna.

3. Collocare il mouse vicino alla prima nota e trascinare ad una posizione vicina alla seconda nota.

Il punto di fine legatura scatta alle rispettive posizioni di default – tenendo premuto [Ctrl]/[Command] è possibile spostare a piacere il punto di fine legatura.

Sono disponibili due funzioni speciali che inseriscono una legatura di portamento/valore che si estende automaticamente da una nota all'altra.

Aggiungere una legatura tra due note

1. Selezionare due note.

2. Fare clic sulla legatura di valore/portamento corretta nell'Inspector, in modo che venga selezionato lo strumento Disegna.

3. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e [Shift], quindi fare clic su una delle due note.

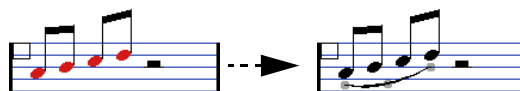
La legatura di portamento/valore viene inserita tra le due note selezionate.

Inserire una legatura di portamento su una serie di note selezionate

1. Selezionare una serie di note.

2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Inserisci Legatura”.

Si crea una legatura di portamento che inizia alla prima nota selezionata e termina all'ultima.



Legatura di portamento Bezier



La legatura Bezier è uno speciale simbolo di legatura che si trova nella pagina dei simboli Dinamiche. A differenza della legatura regolare, questo simbolo è costituito da una curva bezier, che permette di creare forme curva più avanzate.

Per aggiungere una legatura Bezier, fare clic sul simbolo nell'Inspector in modo che venga selezionato lo strumento Disegna e fare clic o trascinarla nella partitura. Facendo clic si crea una legatura di portamento Bezier di durata e forma di default, mentre trascinando si crea una linea retta.

La legatura di portamento Bezier di default possiede quattro punti curva – uno ad ogni capo e due lungo la curva.



- Per spostare la legatura, cliccarci sopra (ma non su un punto curva) e trascinare.
- Per ridimensionarla, fare clic e trascinare le estremità.
- Per cambiarne la forma, fare clic su uno dei punti a metà curva e trascinare in una direzione qualsiasi.

Un clic-destro su un punto curva apre un menu contestuale con le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Aggiungi Punti/Riduci Punti	Aggiunge un'altra coppia di punti curva alla legatura Bezier, per creare forme di legature molto complesse. Dopo aver aggiunto i punti, si rende disponibile un'opzione aggiuntiva "Riduci Punti" – selezionandola si rimuovono i due punti curva aggiuntivi.
Aggiungi Spessore	Aumenta lo spessore della legatura Bezier.
Riduci Spessore	Riduce lo spessore della legatura Bezier.
Nascondi	Nasconde il simbolo di legatura, riferirsi a "Nascondere/visualizzare oggetti" a pag. 198 .

Creare i trilli

Se sono stati registrati o inseriti dei trilli, Nuendo aiuta a visualizzarli adeguatamente:

1. Selezionare le note del trillo.
2. Fare clic-destro su una delle note e selezionare "Crea Trillo..." dal menu contestuale.
3. Scegliere un'opzione dalla finestra che si apre.
I pulsanti circolari determinano l'aspetto del trillo. Attivare l'opzione "Nota Guida" per avere una nota extra che indichi tra quali note deve essere suonato il trillo.
4. Fare clic su OK.

Ecco cosa avviene:

- Tutte le note tranne la prima (ed eventualmente la seconda) sono nascoste.
- La prima nota assume automaticamente una visualizzazione di durata che corrisponde alla durata dell'intero trillo.
- Se si sceglie di includere una nota guida, la seconda nota viene convertita in una nota "Grafica", con parentesi ma senza gambi. Altrimenti è nascosta anche la seconda nota.
- Sono inseriti i simboli del trillo selezionati nella finestra di dialogo.



Inserire i simboli attraverso i righi

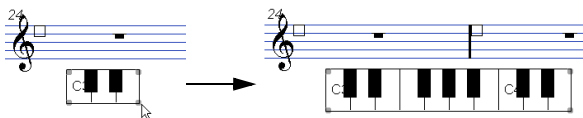
Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si aggiunge un simbolo ad un rigo in un rigo doppio, questo simbolo viene collocato alle rispettive posizioni in tutti i righi. Ciò consente, ad esempio, di inserire segni di prova, ripetizioni, ecc. per tutti gli strumenti allo stesso momento.

Aggiungere un simbolo tastiera



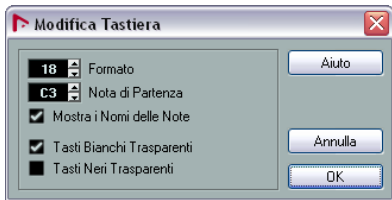
La pagina Altro contiene il simbolo tastiera di piano, utile negli spartiti didattici, ad esempio. Questo simbolo ha le seguenti proprietà:

- Per inserirlo, selezionarlo dall'Inspector, fare clic con lo strumento Disegna alla posizione desiderata e tracciare un rettangolo per specificare la dimensione approssimativa della tastiera.
- Una volta inserito il simbolo tastiera, è possibile trascinarne i bordi per ridimensionarlo in orizzontale o in verticale.



- Con un clic-destro su un simbolo tastiera inserito e selezionando "Proprietà" dal menu contestuale, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare altre proprietà del simbolo.

Si può anche eseguire un doppio-clic sul simbolo tastiera inserito.



Opzione	Descrizione
Formato	Controlla la larghezza dei tasti.
Nota di Partenza	Nota più a sinistra sul simbolo tastiera.
Mostra i Nomi delle Note	Se attiva, ogni tasto C è visualizzato con nome e ottava nota (C1, C2, ecc.).
Tasti Bianchi/ Neri Trasparenti	Attivarla per rendere trasparenti i tasti bianchi e/o neri.

Aggiungere simboli di accordo per chitarra

Un simbolo tasto della chitarra si può inserire ovunque nello spartito.

I simboli di chitarra si trovano nella pagina "Simboli di Chitarra" e nella pagina "Altro" dell'Inspector dei Simboli.

- La pagina Simboli di Chitarra contiene tutti i simboli di chitarra della libreria di chitarra corrente, riferirsi a ["Usare la libreria di chitarra"](#) a [pag. 158](#). Se il simbolo che si intende inserire è tra questi, selezionarlo e inserirlo come avverrebbe per qualsiasi altro simbolo.

Per inserire un simbolo di chitarra non presente nella libreria, procedere come segue:

1. Aprire la pagina "Altro".
2. Fare clic sul simbolo di accordo di chitarra in modo che venga selezionato lo strumento Disegna, come descritto in precedenza.



3. Fare clic nello spartito alla posizione in cui si vuole inserire il simbolo.

Si apre la finestra di dialogo Simboli di Chitarra.



- Per inserire un punto nero su qualsiasi tasto e corda, cliccarci sopra.

Per toglierlo, fare clic di nuovo.

- Per aggiungere un simbolo appena sopra la corda, al di fuori della tastiera, fare clic nel punto desiderato. Clic consecutivi permettono di selezionare i simboli anello (corda a vuoto), croce (corda da non suonare) e nessun simbolo.

- Per inserire un numero di capotasto, fare clic a sinistra del simbolo.

Con clic consecutivi si scorrono le varie possibilità.

- Si può anche aggiungere un simbolo capotasto (una linea sopra le corde), impostando il parametro “Capotasto” ad un valore superiore a 0.

Regolando i valori Fine e Inizio, si possono creare simboli capotasto che si estendono su meno corde.

- Usare il campo valori “Formato” per regolare la dimensione del simbolo di accordo.
- Per avere il simbolo in orizzontale, attivare il box di spunta “Orizzontale”.
- Per visualizzare un numero superiore o inferiore di tasti rispetto ai sei di default, modificare il valore “Tasti”.

4. Fare clic su Applica.

Nello spartito appare il simbolo di chitarra.

- Facendo clic sul pulsante Inserisci Note, si inseriscono le note vere e proprie nell'accordo sullo spartito. È anche possibile fare clic-destro su un simbolo di chitarra e selezionare “Inserisci Note” dal menu contestuale.

Si può modificare il simbolo in qualsiasi momento, facendo doppio-clic su di esso, modificando le impostazioni nella finestra di dialogo e facendo clic su Applica. Si noti che è anche possibile accedere ai simboli definiti nella libreria di chitarra con un clic-destro su un simbolo di chitarra – vedere di seguito.

⇒ Selezionando “Crea Simbolo di Accordo” dal menu contestuale, il simbolo di accordo corrispondente appare sopra il simbolo della chitarra. Questa funzione è molto utile per scrivere parti soliste, ed esempio.

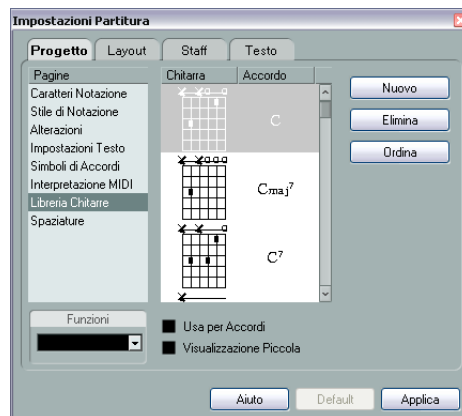
Usare la libreria di chitarra

Il metodo precedente è adatto se si devono inserire solo pochi simboli di accordo allo spartito. Se servono molti simboli di accordo (o si usano i simboli di accordo in molti spartiti diversi) è possibile raccogliarli tutti in una libreria di chitarra. In tal modo non sarà necessario ricreare più volte lo stesso simbolo di accordo.

Definire i simboli di accordo

1. Nell'Inspector dei Simboli, fare doppio-clic su uno dei simboli nella pagina Simboli di Chitarra dell'Inspector per aprire la libreria di chitarra.

In alternativa, si può aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina “Libreria Chitarre”.



2. Per aggiungere un simbolo di accordo alla libreria, fare clic sul pulsante Nuovo.

Nell'elenco a sinistra appare un simbolo di accordo.

3. Per modificarlo, fare doppio-clic su di esso nell'elenco.

Si apre la finestra Simbolo di Chitarra, come quando si modifica un simbolo di accordo nello spartito.

- Il simbolo che si crea viene anche “interpretato” e il suo nome viene visualizzato a destra del simbolo tasto. Può essere modificato anche con un doppio-clic, se si desidera.
- Per ordinare i simboli disponibili nella libreria in base alle rispettive note fondamentali (root), fare clic sul pulsante Ordina.

- Per rimuovere un simbolo dalla libreria, selezionarlo nell'elenco e fare clic su Elimina.

- Per salvare la libreria corrente in un file separato, selezionare “Salva...” dal menu a tendina Funzioni.

Si apre una finestra di dialogo, nella quale è possibile specificare nome e destinazione del file.

- Per caricare un file della libreria di chitarra, selezionare “Carica Pannello...” dal menu a tendina Funzioni. Nella finestra di dialogo file che si apre, individuare ed aprire il file della libreria di chitarra desiderato.

⚠ Caricando un file della libreria di chitarra si sostituisce la libreria corrente!

La finestra di dialogo Libreria Chitarre presenta anche due box di spunta aggiuntivi:

Opzione	Descrizione
Usa per Accordi	Se attiva, e si usa la funzione “Crea Simbolo di Accordo” (riferirsi a “Usare la funzione Crea Simboli di Accordo” a pag. 175), il programma inserisce i simboli di chitarra e gli accordi regolari (se ci sono i simboli di chitarra adatti). Se nella libreria di chitarra ci sono più simboli di chitarra per un determinato accordo, viene usato il primo.
Visualizzazione Piccola	Se attiva, i simboli di accordo nell'elenco appaiono nella dimensione che hanno nello spartito. Se non è attiva, i simboli appaiono più grandi, per un editing più comodo.

Inserire i simboli dalla libreria

Oltre all'opzione “Usa per Accordi” descritta sopra, esistono due modi per inserire i simboli dalla Libreria Chitarre alla partitura:

- Usando il menu a tendina Funzioni nella sotto-pagina Libreria Chitarre della finestra di dialogo Impostazioni Partitura-Progetto per creare o modificare i simboli di chitarra.
- Con un clic-destro su un simbolo di chitarra nello spartito e selezionando un simbolo di accordo dal sotto-menu Preset del menu contestuale.

Aggiungere un file immagine

Nella partitura è possibile inserire file immagine come simboli. Ciò consente ad esempio di importare loghi, simboli di copyright, immagini di posizioni delle dita, ecc.

Procedere come segue:

1. Nell'Inspector dei Simboli, aprire le pagine Altro, Layout, oppure Progetto.

I file immagine possono essere inseriti su tutti e tre i layer, riferirsi a [“Premessa: i diversi layer”](#) a pag. 150.



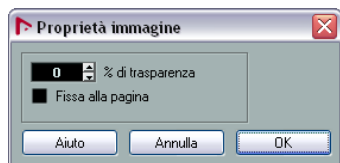
2. Fare clic sul pulsante File immagine per selezionare lo strumento Disegna. Fare clic nello spartito alla posizione in cui si vuole inserire il file. Si apre una finestra di dialogo.
3. Individuare e selezionare il file immagine da inserire.

La sezione inferiore della finestra di dialogo Importa contiene le seguenti impostazioni:

- Per copiare il file di riferimento nella cartella Progetto, attivare l'opzione “Copia in cartella Progetto”. Ciò è consigliabile, dato che renderà più semplice la gestione di tutti i file usati in un progetto.
- Se si modifica la partitura, ad esempio aggiungendo dei righi, la posizione di un file immagine inserito cambia. Se ciò non è quello che si desidera, attivare l'opzione “Fissa alla pagina”, per mantenerla a una posizione fissa nel proprio rigo.
- Il parametro Trasparenza consente di impostare la trasparenza desiderata nell'immagine.
- 4. Fare clic per aprire il file inserito.

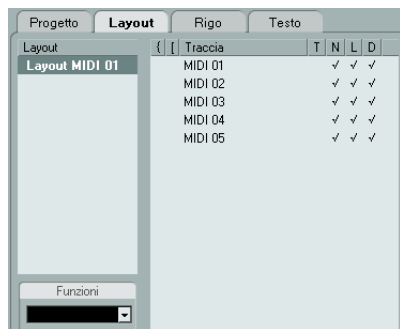
Il file immagine viene inserito e la sua dimensione dipende dalla risoluzione della stampante. È comunque possibile scalare l'immagine, tramite le relative maniglie. Per ripristinare la risoluzione della stampante, fare clic-destro sull'immagine per aprire il menu contestuale e selezionare “Adatta alla risoluzione della Stampante”.

È possibile modificare le impostazioni regolate in fase di importazione, facendo clic-destro sull'immagine e selezionando "Proprietà" dal menu contestuale, per aprire la finestra di dialogo Proprietà immagine.



Usare i simboli layout

I simboli inseriti dalla pagina Layout appartengono al layer layout. Quando si modifica un layout contenente più tracce, è possibile copiare automaticamente i simboli layout inseriti in qualsiasi combinazione di tracce nel layout. Per decidere quali righe debbano visualizzare i simboli layout, inserire la spunta nella relativa colonna "L" nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout.



- Tutte le operazioni di modifica eseguite sui simboli layout vengono duplicate automaticamente nelle altre tracce.
- Si può disattivare in ogni momento la visualizzazione dei simboli layout delle varie tracce.
- I simboli layout possono essere copiati tra i diversi layout, usando la funzione Ottieni Formato del menu a tendina Funzioni nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

Un esempio d'uso dei simboli layout:

Si supponga di modificare un'intera partitura d'orchestra e dover inserire segni di prova in più di un rigo (in genere, sopra ogni gruppo di strumenti – ottoni, archi, percussioni, ecc.). Tutto ciò che si deve fare è inserire i segni di prova dalla pagina Layout di una delle tracce. Per farlo, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout, inserire la spunta nella colonna "L" delle tracce/righi desiderati e fare clic su Applica.

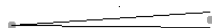
Usare i simboli di Progetto

I simboli di progetto fanno parte dei layer di progetto, quindi appaiono in tutti i layout. Il layer di progetto contiene anche le modifiche alle stanghette di misura (per esempio, stanghette di ripetizione e doppie) e gli offset del numero di misura. In genere, i simboli di progetto si usano quando si vuole che questi appaiano in tutte le combinazioni di tracce.

⇒ Si possono anche usare i simboli Progetto in combinazione con la Modalità Arranger, in modo che il programma esegua la riproduzione in base alla partitura, ad es. eseguendo ripetizioni, da capo e finali. Riferirsi a ["Partiture e modalità Arranger"](#) a [pag. 218](#).

Selezionare i simboli

Quasi tutti i simboli possono essere selezionati cliccandoci sopra. Per i simboli che hanno una durata o dimensione, appaiono una o più maniglie.



Un crescendo selezionato

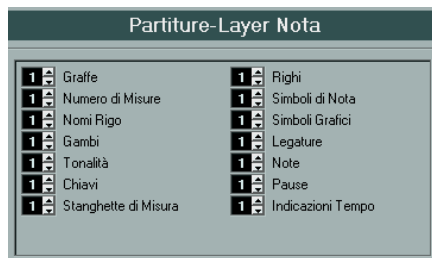
Un'eccezione sono le legature di portamento e valore, che si possono selezionare facendo clic sui rispettivi punti di fine o tracciando un rettangolo di selezione.

Uso dei Blocca layer

Talvolta non è facile fare clic su un simbolo o su un altro oggetto nello spartito senza selezionare accidentalmente altri simboli vicini. Per evitarlo, è possibile assegnare i vari tipi di oggetti a diversi "layer bloccati" (fino a tre) e dire a Nuendo di "bloccare" uno o due di questi layer (detti anche livelli), rendendoli "non spostabili". Inoltre, se necessario, è possibile bloccare separatamente i layer layout e di progetto.

Impostare i blocca layer

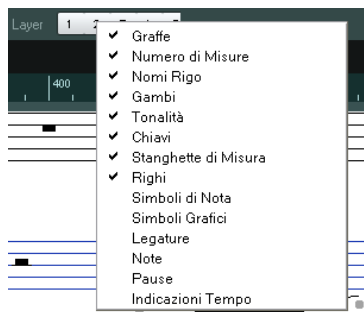
1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze e selezionare la pagina Partiture–Layer Nota.



2. Assegnare ogni tipo d'evento a un layer (1, 2 o 3).
È una buona idea specificare diversi layer per tipi di evento che potrebbero entrare in conflitto "a livello grafico". Per esempio, assegnare numeri di misure e simboli nota a layer diversi se ci si accorge che quando si modificano i simboli nota si spostano accidentalmente i numeri di misure, e viceversa.

3. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

- Altrimenti, clic-destro su uno dei pulsanti Layer (1-2-3) nella toolbar estesa per aprire un menu a tendina che mostra i tipi d'oggetto associati al rispettivo layer. Un segno di spunta inserito per un tipo di oggetto indica l'appartenenza a quel layer. Se non c'è il segno di spunta, si può selezionare il tipo di oggetto dal menu a tendina e spostarlo su quel livello.



Bloccare un layer

Per "bloccare" un layer, fare clic sul rispettivo pulsante Blocca Layer.



In questa figura, il layer 2 è bloccato. I tipi di evento assegnati al layer 2 non possono essere selezionati, spostati o cancellati.

Indicazione visiva dei layer

Gli oggetti che appartengono ai layer delle note bloccati, nello spartito appaiono "sfumati in grigio". È facilissimo quindi verificare quali oggetti appartengono a un determinato layer – particolarmente utile per i layer del layout e di progetto. Per individuare subito tutti gli oggetti nel layer del layout, ad esempio, bloccare tutti gli altri layer facendo clic sui rispettivi pulsanti. A questo punto, solo gli oggetti del layer del layout sono visualizzati normalmente; tutti gli altri oggetti sono invece sfumati in grigio.

Spostare e duplicare i simboli

Sono disponibili quattro modi per spostare e duplicare i simboli:

- Trascinandoli con il mouse (vedere di seguito).
- Usando la tastiera del computer (solo spostamento – riferirsi a ["Spostamento con la tastiera del computer"](#) a pag. 163).
- Usando le maniglie delle misure (riferirsi a ["Spostare e duplicare con le maniglie delle misure"](#) a pag. 163).
- Usando la funzione Incolla Attributi Nota (solo duplicazione dei simboli nota – riferirsi a ["Copiare le impostazioni tra le note"](#) a pag. 139).

Spostare e duplicare con il mouse

Funziona come con gli altri oggetti in Nuendo. Si applicano le seguenti regole:

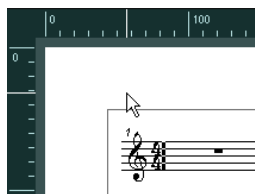
- I simboli nota e nota-dipendenti si spostano solo con note/acordi ai quali appartengono. In altre parole, spostando la nota/acordo, i simboli si muovono con essa/esso.
- I simboli nota (come accenti e testi) si possono spostare solo in verticale. Altri simboli (come graffe e parentesi) si possono spostare solo in orizzontale.
- Tutti gli altri simboli senza maniglie si possono spostare a piacere. Tenendo premuto [Ctrl]/[Command], il movimento è limitato solo in una direzione.
- Se quando è selezionato, il simbolo presenta una o più maniglie, non trascinarlo per le maniglie, altrimenti se ne cambia la forma invece di spostarlo.
- Le legature di portamento/valore sono un'eccezione: esse si possono spostare solo trascinando prima una maniglia e poi l'altra. Tuttavia, usando lo strumento Layout (riferirsi a ["Spostamento grafico delle note"](#) a pag. 145) per spostare le note che appartengono alla legatura o modificando la larghezza della misura, queste verranno regolate automaticamente.

- La duplicazione si segue spostandosi mentre si tiene premuto [Alt]/[Option] (come sempre in Nuendo). Legature di portamento/valore e stanghette di misura non si possono duplicare con questo metodo.

Sono presenti due elementi che aiutano a posizionare correttamente i simboli (ed altri oggetti dello spartito): i righelli e la finestra Info Posizione.

I righelli

A differenza di altri editor, l'Editor delle Partiture non dispone di un righello basato su posizioni metriche/temporali. I suoi righelli sono invece grafici, cioè indicano la posizione X-Y vera e propria degli oggetti (con lo "zero" nell'angolo in alto a sinistra).



- Nei righelli la posizione corrente del puntatore è indicata da linee sottili.

- Per nascondere i righelli, fare clic-destro su uno di essi e selezionare "Off".

Questo menu a tendina si trova anche sopra la barra di scorrimento all'estrema destra.

- Per visualizzare nuovamente il righello, aprire il menu e tendina sopra la barra di scorrimento all'estrema destra e selezionare una delle unità disponibili (pollici, centimetri, o punti).

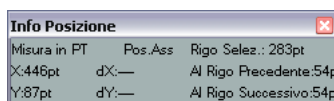
Questa impostazione influenza anche le unità di misura usate nella finestra Info Posizione (vedere di seguito).

La finestra Info Posizione

Per regolare con precisione le posizioni grafiche di simboli e di altri oggetti, usare la finestra Info Posizione. Essa facilita il posizionamento per due motivi:

- Fornisce un'indicazione numerica dell'esatta posizione del puntatore del mouse (e di qualsiasi oggetto venga trascinato).
- È possibile spostare oggetti o righi digitando i valori di posizione.

Per vedere la finestra Info Posizione fare clic nel righello.



La finestra contiene le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Misura in	Fare clic qui per cambiare le unità di misura della finestra Info Posizione. È possibile passare da Pollice a CM, a PT. Questa scelta influenza anche le unità di misura utilizzate nei righelli.
Pos. Ass/ Pos Rel.	Fare clic qui per stabilire se i valori di posizione X-Y sono "assoluti" (rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina corrente) o "relativi" (rispetto all'angolo superiore sinistro del rigo attivo).
X, Y	Quando è selezionato un singolo oggetto, questi valori ne indicano la posizione orizzontale e verticale. Se non sono selezionati oggetti o ne sono selezionati alcuni, questi valori indicano la posizione orizzontale e verticale corrente del puntatore. Quando è selezionato un singolo oggetto, si può fare clic su questi valori e digitare una nuova posizione per l'oggetto.
dX, dY	Quando si sposta un oggetto, questi valori indicano la distanza di spostamento orizzontale e verticale. Si può fare clic e digitare i valori per spostare gli oggetti delle distanze specificate.
Sel. Rigo	Se è selezionata l'opzione "Pos. Ass." (vedere sopra), questo valore indica la distanza tra la cima della pagina e la cima del pentagramma attivo dello spartito. Si può fare clic e digitare un valore per spostare il rigo attivo. Se è selezionata l'opzione "Pos. Rel.", questo valore sarà sempre 0, poiché le posizioni verticali sono riferite alla cima del rigo attivo!
Al Rigo Precedente	Distanza tra il rigo attivo e quello sopra. Facendo clic e digitando un valore si sposta il rigo attivo.
Al Rigo Successivo	Distanza tra il rigo attivo e quello sotto. Facendo clic e digitando un valore si spostano i rigi sotto quello attivo.

Trascinare i simboli attraverso i rigi

Se si trascina un simbolo attraverso i rigi, si potrà notare come l'indicatore di "rigo attivo" a sinistra segua il puntatore del mouse. Usarla questa come indicazione per assicurarsi che i simboli siano collocati sul giusto rigo.

- Modificando più tracce nello stesso momento, e volendosi assicurare che un simbolo non si sposti accidentalmente in un'altra traccia quando lo si trascina in verticale, attivare il pulsante Blocca ("L") nella toolbar estesa. Se attivo, non è possibile spostare i simboli attraverso le tracce trascinandoli.



Spostamento con la tastiera del computer

Nella finestra Comandi da Tastiera è possibile assegnare tasti di comando rapido per spostare graficamente simboli, note o pause. I comandi si trovano nella categoria "Smussa" e si chiamano "Graficamente a Sinistra", "Graficamente a Destra", "Graficamente in Cima" e "Graficamente in Fondo".

La selezione di un oggetto e l'utilizzo di uno di questi comandi, equivale a trascinarli con lo strumento Layout, ma questo metodo offre una maggiore precisione.

Spostare e duplicare con le maniglie delle misure

Questa funzione consente di spostare o copiare il contenuto di un'intera misura in una o più misure diverse. Si può stabilire quali elementi nella misura sono inclusi nell'operazione. Procedere come segue:

1. Assicurarsi che la barra di filtro sia visibile.

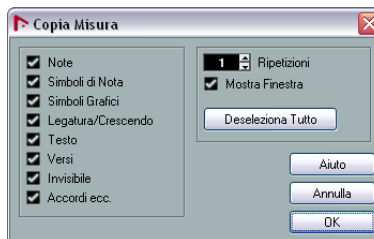
Se la barra di filtro non è visibile, fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra" nella toolbar e attivare l'opzione Filtri.

2. Nella barra di filtro, assicurarsi che sia attiva l'opzione "Maniglie delle Misure".

In ogni misura dello spartito appare una maniglia nell'angolo superiore sinistro.



3. Fare doppio-clic sulla maniglia della misura dalla quale si desidera copiare o spostare i simboli. Si apre la finestra di dialogo Copia Misura.



4. Assicurarsi di avere selezionato solo i tipi di simboli che si intende spostare/copiare.

5. Se si intende copiare dei simboli su diverse misure adiacenti, impostare il valore "Ripetizioni" sul numero di misure desiderato.

Se si intende solamente copiare i simboli da una misura all'altra, assicurarsi che "Ripetizioni" sia impostato su 1. Questa opzione è disponibile solo per la copia, non per lo spostamento.

6. Se si desidera che questa finestra di dialogo compaia ogni volta che viene effettuata un'operazione di spostamento/copia, attivare "Mostra Finestra".

7. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

8. Per copiare i tipi di eventi specificati, su un'altra misura, tenere premuto [Alt]/[Option], fare clic sulla maniglia della prima misura e trascinarla alla misura "di destinazione".

Per spostare i tipi di eventi invece che copiarli, trascinare la maniglia della misura senza tenere premuto [Alt]/[Option].

- Se è stata attivata l'opzione "Mostra Finestra", si apre la finestra Copia Misura, che consente di confermare le proprie impostazioni.

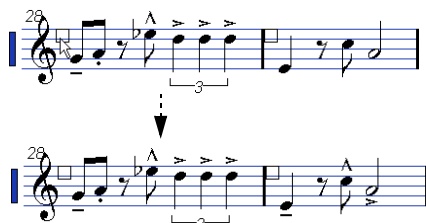
Fare clic su OK per chiudere la finestra ed eseguire l'operazione.

Avviene quanto segue:

- Se è stata attivata l'opzione "Simboli di Nota", i simboli nota sono copiati dalla misura "sorgente" e incollati sulle note alle stesse posizioni nella misura "di destinazione". Se nella misura sorgente è presente un simbolo nota per una determinata nota, ma nella misura "di destinazione" non è presente una nota alla posizione corrispondente, il simbolo verrà ignorato.

Come base per questa operazione sono impiegate le posizioni reali delle note – non quelle visualizzate.

Copiando i simboli nota dalla prima misura alla seconda...



...sono copiati solo i simboli che trovano le posizioni nota corrispondenti nella seconda misura.

- Se sono stati attivati altri tipi di simboli, questi vengono semplicemente spostati alla stessa posizione grafica nella misura "di destinazione".
- Se è stato inserito un valore "Ripeti" superiore a 1, gli stessi simboli vengono incollati nel numero di misure specificato (iniziando da quella alla quale è stata trascinata la maniglia della misura).
- Se nelle misure di "destinazione" sono già presenti dei simboli (o altri oggetti) del tipo specificato nelle misure, questi verranno eliminati.
- Se nelle misure di "destinazione" sono già presenti dei simboli (o altri oggetti) del tipo specificato nelle misure, questi verranno eliminati.

Spostare i simboli nota

Simboli nota, legature di valore e di portamento hanno tutti "posizioni di default". Queste determinano la distanza verticale tra la testa delle note e il simbolo.

- È possibile regolare a mano le posizioni verticali di simboli individuali, ma spostando o trasportando le rispettive note, i simboli si resettano automaticamente alle rispettive posizioni di default.

Ciò assicura anche che i simboli nota e le legature siano posizionate in maniera sensibile quando si modificano le impostazioni della funzione Trasponi Visualizzazione.

- Per azzerare le posizioni verticali dei simboli nota e delle legature in una partitura, fare clic-destro sull'oggetto corrispondente e selezionare "Posizione Default" dal menu contestuale.

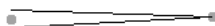
Modificare durata, dimensione e forma

Si può cambiare la forma di qualsiasi simbolo che ha una durata. Procedere come segue:

Modificare la durata di un simbolo

1. Selezionare il simbolo.

Appaiono le relative maniglie.



I simboli con una durata, se selezionati presentano delle maniglie.

2. Trascinare una delle maniglie.

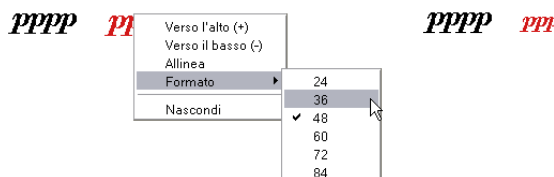
Si può essere limitati solo al movimento in orizzontale o verticale, dipende dal tipo di simbolo.

⚠ Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica) si trova l'opzione "Tieni Simboli Crescendo Orizzontali". Se attiva, i simboli crescendo e diminuendo non sono mai inclinati.

Ridimensionare simboli nota e dinamiche

1. Fare clic-destro su un simbolo nota o di dinamica.
2. Selezionare l'opzione desiderata dal sotto-menu Formato.

La dimensione del simbolo viene modificata di conseguenza.



Cambiare forma e direzione delle legature di portamento e di valore

⇒ Questo paragrafo spiega come cambiare i simboli “regolari” delle legature. Aggiunta ed editing dei simboli di legature Bezier sono descritti nella sezione “[Legatura di portamento Bezier](#)” a [pag. 156](#).

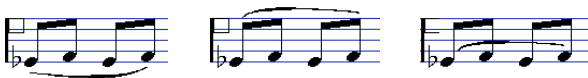
Vi sono due tipi di legature di valore e di portamento nell’Inspector dei Simboli. La variazione alto/basso di ciascuna di esse in realtà è rappresentata dallo stesso simbolo, ma con una diversa direzione iniziale. Sulle legature si possono eseguire le seguenti operazioni di editing:

- Trascinando la maniglia centrale in alto/basso e a sinistra/destra, si può cambiare la forma della curva.



- Selezionando una legatura e facendo clic sul simbolo “Inverti” nella toolbar estesa o selezionando Inverti Posizione nel menu contestuale, si può cambiare direzione e posizionamento della legatura di portamento/valore.

In realtà, sono disponibili tre “modalità” per le legature di valore/portamento che si possono scorrere facendo clic sul pulsante.



- Trascinando i punti di fine legatura, se ne può cambiare la forma senza influenzare la “relazione” con le note alle quali essa appartiene.

In altre parole, il punto di fine legatura mantiene la sua distanza relativa dalla nota quando la nota viene spostata con lo strumento Layout o quando viene regolata la larghezza della misura.

- Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] e trascinando il punto di fine legatura, essa può essere staccata dalle note alle quali appartiene.

⇒ Per ripristinare la forma di default di un simbolo, fare clic-destro su di esso e selezionare “Posizione Default” dal menu contestuale, riferirsi a “[Spostare i simboli nota](#)” a [pag. 164](#).

- Per cambiare forma e spaziatura di default delle legature, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, nella sotto-pagina Progetto-Spaziature e modificare le impostazioni “Inizio Legatura e Distanza dalla Testa di Nota” e “Distanza della Parte Centrale della Legatura dalla Testa della Nota” nella sotto-pagina Spaziature.

Queste impostazioni saranno usate per tutte le nuove legature create, oltre che in tutte le legature esistenti per le quali non è stata modificata la forma manualmente.

Cancellare i simboli

Si fa come con tutti gli altri oggetti di Nuendo: con lo strumento Cancella oppure selezionando il simbolo e premendo [Canc] o [Backspace].

Copia e incolla

Tutti i simboli, tranne quelli nelle pagine Layout e Progetto, possono essere copiati e incollati come qualsiasi altro oggetto di Nuendo. Si applicano le seguenti regole:

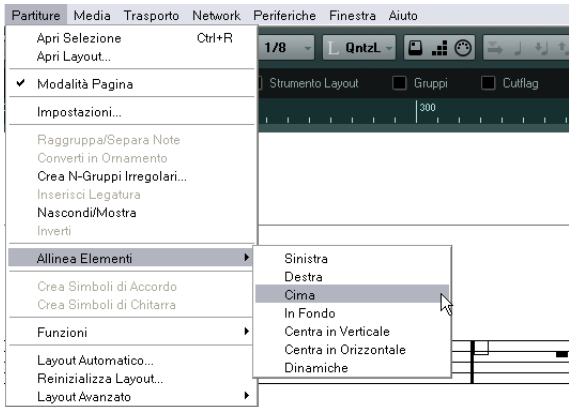
- I simboli che erano legati a note (gli accenti, ad esempio) una volta incollati diventano oggetti “fluttuanti”.

Non sono cioè più legati ad alcuna nota. Se non è ciò che si vuole, è meglio copiare con le maniglie delle misure (riferirsi a “[Spostare e duplicare con le maniglie delle misure](#)” a [pag. 163](#)).

Allineamento

I simboli possono essere allineati, come nei programmi di scrittura. Procedere come segue:

1. Selezionare tutti gli oggetti da allineare.
2. Aprire il menu Partiture e selezionare un'opzione dal sotto-menu Allinea Elementi.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Risultato
Sinistra	
Destra	
Cima	
In Fondo	

Opzione	Risultato
Centra in Verticale	
Centra in Orizzontale	

⚠ I simboli nota (staccato e accenti, ad esempio) si possono allineare solo in orizzontale.

L'opzione "Dinamiche" è una funzione speciale per l'allineamento dei simboli dinamici (riferirsi a ["Allinea dinamiche"](#) a [pag. 168](#)).

Dettagli dei simboli

Questo paragrafo descrive meglio alcune delle pagine dei simboli.

Pagina "Chiavi ecc."



Chiavi

Nello spartito si può inserire ovunque un simbolo chiave. Ciò ha effetto sulle note, proprio come lo ha la prima chiave del rigo; ed esattamente come con la prima chiave, il tipo viene selezionato dalla finestra di dialogo Modifica Chiave che compare quando si seleziona il simbolo Chiave e si fa clic nella Partitura. Per maggiori dettagli, riferirsi a ["Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a [pag. 114](#) e a ["Impostare Chiave, Tonalità e Indicazione Tempo"](#) a [pag. 88](#).

Con un doppio-clic su una chiave esistente, appare la stessa finestra di dialogo, che consente di cambiare il tipo di chiave. Quando si fa clic-destro su una chiave, è possibile modificarne il tipo dal menu contestuale.

Tonalità

Inserire una modifica di tonalità è come inserire una nuova chiave (vedere sopra). Per maggiori informazioni, riferirsi a ["Modificare la tonalità"](#) a [pag. 91](#).

⇒ Nella finestra di dialogo che compare quando si inserisce un cambio di tonalità, è anche possibile inserire modifiche di Trasponi Visualizzazione.

Indicazione tempo

Si può inserire un simbolo indicazione tempo all'inizio di qualsiasi misura. Se si inserisce una nuova indicazione tempo, viene inserita una modifica nella traccia metrica, riferirsi a ["Inserire e modificare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 114.

Quando si seleziona il simbolo Indicazione Tempo e si fa clic nella partitura, si apre la finestra di dialogo Modifica Indicazione Tempo, in cui è possibile specificare l'indicazione tempo. Con un doppio-clic su un simbolo indicazione tempo esistente appare la stessa finestra, che consente di cambiare il tipo di chiave. Questa finestra è descritta in dettaglio nella sezione ["Modificare l'indicazione tempo"](#) a pag. 89. Quando si fa clic-destro su un'indicazione tempo, è possibile modificarne il tipo dal menu contestuale.

- È possibile scegliere un font e una dimensione per i tempi in chiave nella sotto-pagina "Impostazioni Testo" della finestra Impostazioni Partitura (pagina Progetto). Il font di default è quello interno "Steinberg Notation".

Pagina Dinamiche

Sono qui disponibili dei simboli dinamici che vanno da ffff a pppp, oltre a simboli dinamici "speciali", quali sforzando, fortepiano, ecc.

- Selezionando un simbolo dinamico e facendo clic sui pulsanti "+" e "-" nella toolbar estesa, è possibile modificare subito i segni dinamici nello spartito.

Usare questa funzione per scorrere tra pppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff e ffff.

- È anche possibile fare clic-destro su un simbolo e selezionare "Uno Su" o "Uno Giù" dal menu contestuale. Come sopra, questi comandi si possono usare per scorrere i segni pppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff e ffff.
- Per modificare il formato di un simbolo di dinamica, fare clic-destro su di esso e nel menu contestuale selezionare un'opzione dal sotto-menu Formato.

- Nella pagina Linea/Trillo si trova un simbolo linea che permette di creare il seguente tipo di modifica nei segni dinamici:

ppp ————— *ff*

Crescendo e diminuendo (decrecendo)

Nella pagina Dinamiche, sono disponibili tre tipi di simboli per il crescendo: crescendo regolare, diminuendo regolare e un "doppio" crescendo (diminuendo-crescendo).

- Per inserire un crescendo (<) o un diminuendo (>), selezionare il simbolo corrispondente dalla pagina e trascinarlo da sinistra verso destra.



- Se si disegna un simbolo di crescendo da destra a sinistra, il risultato è un simbolo di diminuendo, e viceversa.
- Per inserire un simbolo crescendo-diminuendo (<>), selezionare il simbolo del doppio crescendo dalla finestra e trascinare da sinistra a destra.
- Per inserire un simbolo diminuendo-crescendo (><), selezionare il simbolo del doppio crescendo dalla finestra e trascinare da destra a sinistra.
- Una volta inserito un simbolo di crescendo o diminuendo, si può spostarlo e ridimensionarlo trascinandone le maniglie.
- Il simbolo "crescendo/diminuendo dinamico" ($p < f$) è speciale, poiché influenza effettivamente la velocity delle note mentre sono riprodotte. Questo è descritto nella sezione ["Simboli di crescendo dinamici"](#) a pag. 219.
- Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica) è attiva l'opzione "Tieni Simboli Crescendo Orizzontali", i simboli di crescendo/diminuendo non sono mai inclinati mentre si disegna, ma restano orizzontali. Questa opzione, inoltre, evita che si trascinino accidentalmente un punto di fine in alto o in basso quando si sposta il simbolo.
- È possibile anche girare i simboli di crescendo, selezionando la rispettiva opzione nel menu contestuale o facendo clic sul pulsante Inverti nella toolbar estesa.

Allinea dinamiche

È un comando speciale che allinea i simboli dinamici (inclusi i crescendo) in orizzontale. A differenza della normale funzione d'allineamento (riferirsi a [“Allineamento”](#) a pag. 166), la funzione Allinea dinamiche tiene conto della linea di base delle lettere delle dinamiche, allineando le scritte piuttosto che i simboli grafici.

1. Selezionare i simboli dinamici che si desidera allineare, ad esempio pp e un crescendo.

2. Fare clic-destro su un simbolo selezionato e scegliere la funzione “Allinea” dal menu contestuale.

Vengono così allineate orizzontalmente tutte le dinamiche selezionate (eccetto legature e legature di portamento bezier).

È anche possibile allineare gli oggetti dinamici aprendo il menu Partiture e selezionando “Dinamiche” dal sottomenu Allinea Elementi.

Pagina Linea/Trillo

Simboli d'ottava



I simboli d'ottava (8va e 15va) agiscono da Trasponi Visualizzazione locale (riferirsi a [“Trasportare gli strumenti”](#) a pag. 93) – spostano la visualizzazione dello spartito una/due ottave in basso.

▪ Trascinando la fine della linea tratteggiata, si può specificare esattamente le note influenzate dal simbolo d'ottava. Solo le note sotto la linea tratteggiata appaiono trasportate.

▪ È anche possibile fare clic-destro nel simbolo dell'ottava e selezionare i comandi “Estendi (+)” o “Riduci (-)” per estenderlo all'accordo successivo o per ridurlo.

Simboli di gruppi irregolari



Si tratta di simboli di gruppi irregolari “grafici”, al contrario dei gruppi irregolari “reali”.

▪ Una volta inserito un simbolo di gruppo irregolare, è possibile fare doppio-clic sul relativo numero e inserire un numero qualsiasi da 2 a 32.

▪ Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura (pagina Progetto, sotto-pagina Stile di Notazione) si può specificare globalmente come sono visualizzati i gruppi irregolari. Nella sotto-pagina Impostazioni Testo si può scegliere anche font e dimensione per i numeri dei gruppi irregolari.

▪ È anche possibile fare clic-destro nel simbolo del gruppo irregolare e selezionare i comandi “Estendi (+)” o “Riduci (-)” per estenderlo all'accordo successivo o per ridurlo.

Simboli verticali

I simboli verticali nella pagina Linea/Trillo sono nota-dipendenti. Devono quindi essere inseriti davanti a una nota. Per maggiori informazioni, riferirsi a [“Simboli del layer nota”](#) a pag. 150 mentre per la descrizione degli ornamenti (che si comportano in modo simile) consultare il paragrafo [“Ornamenti”](#) a pag. 146.

Pagina Altro

I simboli per testi e scritte sono descritti al capitolo [“Lavorare con i simboli di testo”](#) a pag. 178. I simboli per gli accordi sono descritti al paragrafo [“Inserire i simboli di accordo”](#) a pag. 174.



Simboli pedal down e pedal up



Inserendo un simbolo Pedal down o up, s'inserisce anche un evento MIDI vero e proprio (damper pedal, control change 64) a quella posizione. Analogamente, inserendo o registrando un evento damper pedal in un altro editor, nello spartito appare un simbolo pedal down/up.

- Se nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Varie) è attiva l'opzione Nascondi Marker Pedale, tutti i marker pedale sono nascosti.

Usare questa funzione se sono stati registrati molti messaggi damper pedal, che però non si vuole visualizzare nello spartito (scrivendo musica per un strumento diverso dal piano, ad esempio).

Una combinazione di simboli pedal up/down può essere visualizzata come “Due Simboli”, “Ped.” + “Parentesi” o come “Solo Parentesi”. Fare semplicemente clic-destro sul simbolo del pedale e selezionare un'opzione dal menu contestuale. È anche possibile impostarla dalla finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Varie).

Ripetizioni



I segni di ripetizione (una e due misure) possiedono una funzione speciale: se si tiene premuto [Shift]-[Ctrl]/[Command] mentre vengono inseriti, le note nelle misure a cui si riferiscono vengono automaticamente nascoste (per maggiori informazioni su come nascondere i simboli, riferirsi a [“Nascondere/visualizzare oggetti”](#) a pag. 198).

Simbolo Rettangolo



È un simbolo rettangolo “generico”, che si può usare per vari scopi. Un doppio-clic su un rettangolo apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare se il rettangolo deve essere trasparente o meno e se il contorno è visibile. Questa finestra si apre anche selezionando “Proprietà” dal menu contestuale.

Il simbolo rettangolo è disponibile nelle pagine “Altro” e “Layout”.

Simbolo tastiera

Questo è descritto nella sezione [“Aggiungere un simbolo tastiera”](#) a pag. 157.

Simboli aggiuntivi

Facendo clic sul pulsante “Altro Simbolo” e quindi sullo spartito, si apre la finestra di dialogo “Scegli Simbolo”. È qui possibile selezionare teste nota, alterazioni e pause che agiscono solo da elementi di decoro, cioè questi non inseriscono alcun dato nella traccia. Non hanno quindi effetto sulla riproduzione MIDI! È possibile impostare la dimensione del font del simbolo desiderato direttamente nel campo Dim. Font.



Pagina Layout

Segni di prova

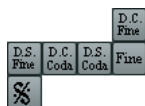


Ce ne sono di due tipi: numeri e lettere.

Quando si posiziona nello spartito il primo, questo verrà chiamato 1 o A (a seconda della scelta eseguita nella pagina); il secondo verrà chiamato automaticamente 2 o B, quello successivo 3 o C ecc. Se se ne cancella uno, i nomi degli altri si spostano in modo da costituire sempre una serie completa di numeri/lettere.

- È possibile scegliere font e dimensione per i segni di prova nella sotto-pagina Progetto–Impostazioni Testo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Questa finestra di dialogo consente di aggiungere un box o un ovale attorno al segno di prova.
- I segni di prova si possono aggiungere automaticamente, alla posizione d'inizio di ogni marker nel progetto. Per farlo si usa la funzione “Traccia Marker -> Formato”.

Simboli Da Capo e Dal Segno (D.C. e D.S.)



I simboli “D.C.”, “D.S.” e “Fine” consentono di inserire subito nello spartito alcune indicazioni di esecuzione comuni. I simboli sono delle parti di testo – si può scegliere il font da utilizzare nella pagina Progetto (sotto-pagina Impostazioni Testo) della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, riferirsi a [“Impostazioni per altri elementi di testo fissi”](#) a pag. 187.

- Affinché questi simboli influenzino effettivamente la riproduzione, inserirli dalla pagina Progetto e usare la modalità Arranger.

Riferirsi a [“Partiture e modalità Arranger”](#) a pag. 218.

Finali

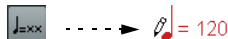


Sono disponibili due tipi di finali: chiuso (“1”) e aperto (“2”). Entrambi si possono regolare a qualsiasi lunghezza o altezza trascinando le maniglie. Si può anche eseguire un doppio-clic o clic-destro su un numero esistente e inserire una scritta a piacere.

I finali sono disponibili nelle pagine Layout (per il layer layout), Progetto (per il layer di progetto) e Linea/Trillo (per il layer nota). Quale scegliere dipende dallo spartito; sebbene sia comodo inserire i finali una volta per tutte come simboli di progetto, ciò non consente di eseguire regolazioni individuali per le varie parti.

- È anche possibile fare clic-destro sul simbolo di un finale e selezionare i comandi “Estendi (+)” o “Riduci (-)” per estenderlo all’accordo successivo o per ridurlo.

Simbolo Indicatore del Tempo



Questo simbolo consente di inserire il Tempo attuale, in base alla traccia tempo. In altre parole, per fare in modo che il simbolo tempo indichi un determinato tempo, inserire il valore nella traccia Tempo.

Normalmente, questo simbolo indica il numero di beat (note da 1/4) al minuto, ma con un doppio-clic o clic-destro sul simbolo, è possibile scegliere un valore nota qualsiasi. Il numero cambia di conseguenza.

Simbolo Modifica di tempo in base ai valori nota



Questo simbolo consente di specificare un cambio tempo come variazione da un valore nota ad un altro. L'esempio in figura significa “diminuire il tempo di un terzo”.

Per modificare il valore nota per il simbolo, fare doppio-clic su di esso e selezionare il valore nota desiderato dal menu contestuale.

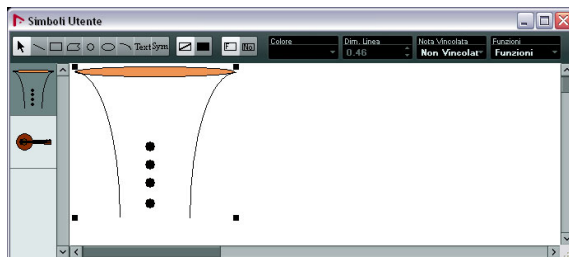
Simboli utente

La pagina Simboli Utente permette di creare simboli grafici personalizzati da utilizzare nello spartito.

Creare un simbolo utente

Inizialmente, la pagina Simboli Utente è vuota. Per creare i simboli si usa l'editor Simboli Utente:

1. Doppio-clic su un campo simbolo vuoto nella pagina. Si apre l'editor Simboli Utente. Anche con un clic-destro su un campo simbolo vuoto e selezionando “Modifica...” si apre la stessa finestra.



2. Scorrere il menu a tendina Funzioni e selezionare il fattore di ingrandimento desiderato dal sotto-menu Display. Spesso è necessario lavorare ad un fattore di ingrandimento abbastanza alto quando si disegnano e modificano i simboli.

3. Usare strumenti di editing e funzioni per disegnare un simbolo.

Gli strumenti disponibili sono elencati nella tabella che segue.

Al termine, si può chiudere l'editor ed inserire il simbolo nello spartito, oppure creare altri simboli:

4. Selezionare “Nuovo Simbolo” dal menu a tendina Funzioni.

Nella sezione a sinistra dell'area di disegno appare un campo simbolo vuoto – questa sezione corrisponde alla pagina Simboli Utente vera e propria, la quale mostra tutti i simboli creati.

5. Fare clic nel nuovo campo simbolo vuoto a sinistra per essere sicuri di selezionarlo.

L'area di disegno si svuota.

6. Continuare a creare i simboli in questo modo.

- È possibile modificare in ogni momento i simboli esistenti, selezionandoli e usando strumenti e funzioni. Tutte le modifiche eseguite sono salvate automaticamente nella pagina Simboli Utente del progetto. Si possono anche esportare i simboli, per usarli in altri progetti (vedere di seguito).

- Per inserire un simbolo utente nella partitura, cliccarci sopra nella pagina in cui esso è contenuto e fare quindi clic alla posizione desiderata della partitura stessa.

Editor Simboli Utente – strumenti e funzioni

La toolbar contiene, da sinistra a destra, i seguenti strumenti:

Strumento	Descrizione
Freccia	Usarlo per selezionare gli oggetti – premere [Shift] per selezionarne più di uno. Fare clic e trascinamento per spostare gli oggetti – premere [Ctrl]/[Command] per trascinare solo in verticale o orizzontale, oppure premere [Alt]/[Option] per copiare. Per cancellare un oggetto, selezionarlo e premere [Backspace] o [Canc].
Linea	Disegna una linea retta.
Rettangolo	Crea un rettangolo. È possibile riempirlo con il pulsante Riempi se desiderato.
Poligono	Crea un poligono – fare clic nel punto in cui si dovrebbe trovare ogni angolo del poligono e completare la figura facendo clic fuori dall'area di disegno.
Cerchio	Crea un cerchio. È possibile riempirlo con il pulsante Riempi se desiderato.
Ellisse	Crea un'ellisse. È possibile riempirlo con il pulsante Riempi se desiderato.
Arco	Crea un arco.
Testo	Permette d'inserire oggetti di testo. Facendo clic con questo strumento nell'area di disegno, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile inserire la scritta, specificare font, stile, ecc. Per modificare scritta o impostazioni di un oggetto di testo inserito, fare doppio-clic sull'oggetto di testo.

Strumento	Descrizione
Simbolo	Facendo clic con questo strumento si apre una finestra di dialogo nella quale si può selezionare uno dei simboli spartito esistenti ed incorporarlo (con il font desiderato) nel proprio simbolo.
Imposta Colore Frame	Quando è selezionata questa opzione, il menu a tendina Colore viene usato per selezionare il colore per il contorno dell'oggetto.
Imposta Colore Riempimento	Quando è selezionata questa opzione, il menu a tendina Colore viene usato per selezionare il colore di riempimento per gli oggetti (se è selezionato Riempi)
Riempi	Facendo clic qui gli oggetti possono essere riempiti – si sceglie poi un colore di riempimento dal menu a tendina Colore.
Non Riempire	Fare clic qui se non si vogliono riempire gli oggetti.
Menu a tendina Colore	Seleziona Frame o Riempimento Colore per gli oggetti. Il menu “Seleziona Colori...” apre una finestra di colori standard.
Dim.Linea	Consente di modificare la larghezza della linea usata per l'oggetto selezionato.

Il menu a tendina Nota Vincolata permette di creare simboli vincolati alle posizioni nota. Ciò influenza l'intero simbolo, non un oggetto grafico selezionato.

Voce di menu	Descrizione
Non Vincolato	Il simbolo non è vincolato a note.
Vincolato/Sin.	Il simbolo è vincolato ad una nota e appare a sinistra della nota.
Vincolato/Centro	Il simbolo è vincolato e centrato su una nota.
Vincolato/Retro	Il simbolo è vincolato ad una nota e appare a destra della nota.

Il menu a tendina Funzioni contiene i seguenti oggetti (alcuni di essi si trovano anche nel menu contestuale della pagina Simboli Utente):

Voce di menu	Descrizione
Nuovo Simbolo	Aggiunge alla pagina un nuovo simbolo vuoto (ed all'elenco dei simboli, a sinistra nell'editor).
Cancella Simbolo	Cancella dalla pagina il simbolo corrente.
Esporta Simboli Utente...	Consente di salvare la pagina corrente con tutti i simboli disponibili, come file separato su hard-disk.
Importa Simboli Utente...	Carica le impostazioni per una pagina completa dall'hard-disk. Si noti che questa operazione sostituisce le impostazioni correnti.
Esporta/Importa Simbolo...	Salva o carica simboli individuali su/da hard-disk. Importando un simbolo, si sostituisce quello corrente nella pagina.
Cancella	Cancella l'oggetto (o gli oggetti) selezionato.

Voce di menu	Descrizione
Seleziona Tutto	Seleziona tutti gli oggetti nel simbolo corrente.
Trasforma – Scala Simbolo	Scala (ridimensiona) l'oggetto selezionato (in percentuale).
Trasforma – Rifletti orizzontale/verticale	Rispecchia l'oggetto selezionato lungo l'asse orizzontale o verticale.
Trasforma – Inverti ± 90	Ruota l'oggetto selezionato di + o - 90 gradi.
Disegna – Raggruppa	Raggruppa gli oggetti selezionati in modo che siano gestiti come un'entità unica.
Disegna – Separa	Toglie dal gruppo quello selezionato.
Disegna – In Primo Piano/Porta in Fondo	Questi comandi permettono di ri-organizzare gli oggetti, spostandoli in primo o in secondo piano.
Allinea – Sinistra/Destra/Cima/In Fondo/Centra in Verticale/Centra in Orizzontale	Allinea uno dopo l'altro gli oggetti selezionati.
Display	Stabilisce il fattore di zoom per l'area di disegno.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come inserire i simboli di accordo manualmente e automaticamente, usando la funzione “Crea Simboli di Accordo”.
- Quali impostazioni possono essere regolate per i simboli di accordo.

Inserire i simboli di accordo

Manualmente

- Nella pagina Simboli di Accordi si trova un set di simboli di accordo predefiniti, riferirsi a “Uso dei preset” a pag. 175. Se il simbolo che si intende usare è tra questi, basta semplicemente selezionarlo e fare clic nello spartito per inserirlo.

Per specificare e inserire qualsiasi altro simbolo di accordo, procedere come segue:

1. Aprire la pagina Altro e selezionare il pulsante simbolo di accordo.

2. Fare clic nello spartito alla posizione in cui si vuole inserire il simbolo di accordo.

Si apre la finestra di dialogo Modifica Simbolo di Accordo.

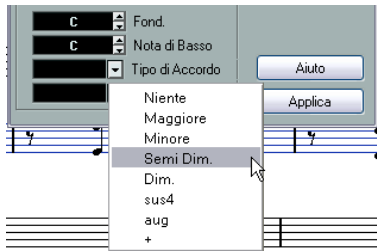


3. Inserire la tonica nel campo Fondamentale.

Si può digitare l'accordo in forma di lettera o scorrere le lettere degli accordi con i pulsanti freccia su/giù a destra.

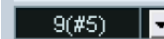
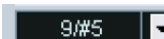
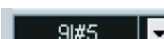
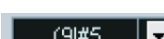
4. Nel campo “Tipo di Accordo”, specificare un tipo di accordo.

Si può inserirlo direttamente, (digitando un “7”, ad esempio) o scegliere un'opzione dal menu a tendina (fare clic sul pulsante freccia per aprirlo).



5. Se si desidera, è possibile specificare una tensione, inserendo un valore nel campo “Tensioni”.

Anche in questo caso, si può digitare un valore o usare il menu a tendina. Tuttavia, ci sono alcune opzioni visive speciali che si possono ottenere solo digitando un valore (vedere la tabella seguente). Qui si può inserire anche una scritta (per esempio, “no terza”). Si possono anche selezionare i gradi dell'accordo principali dal menu a tendina e poi aggiungere opzioni speciali digitando i valori.

Carattere	Descrizione	Esempio	Risultato	
()	Le tensioni sono racchiuse tra parentesi.		C ⁹ (#5)	
/	Le tensioni sono separate da uno slash.		C ⁹ /#5	
	Le tensioni sono collocate una sopra l'altra.		C ⁹ / _{#5}	
È possibile anche combinare più opzioni. Questa è una combinazione di due opzioni, insieme ad uno spazio per collocare il "9" sopra il "5". Si noti che quando si usa l'opzione " " serve solo un segno "(".				C ⁹ (_{#5})

6. Per avere una nota di basso particolare (un DO maggiore con un RE come basso, ad esempio), impostare il menu Nota di Basso su questa nota (la quale non può essere la stessa della tonica).

Il programma “ricorda” la relazione tra tonica e nota di basso, quindi cambiando la tonica, cambia opportunamente anche la nota di basso.

7. Per vedere la nota tonica in carattere minuscolo, attivare il box di spunta “Fondamentale in Minuscolo”.

8. Se necessario, attivare l'opzione "Trasposizione Enarmonica".

9. Fare clic su Applica.

Il simbolo dell'accordo appare nello spartito.

▪ Per aprire la finestra di dialogo Modifica Simbolo di Accordo per un accordo esistente, fare doppio-clic sul relativo simbolo.

Si può anche fare clic-destro sul simbolo e selezionare Proprietà dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo.

Uso dei preset

Come per molte altre funzioni di Nuendo, è possibile creare dei preset simbolo di accordo per un uso immediato. Ogni preset ha tutte le impostazioni presenti nella finestra di dialogo – il preset, cioè, elenca una libreria di accordi. I preset si trovano nella pagina Simboli di Accordi dell'Inspector e nel rispettivo menu contestuale. La gestione dei preset è la solita:

▪ Fare clic su Salva per salvare le impostazioni in un preset.

Si apre una finestra di dialogo, nella quale è possibile digitare un nome per il preset.

▪ Per caricare un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina Preset o dal sotto-menu Preset del menu contestuale.

Si noti che si caricano solo le impostazioni nella finestra – per applicarle a un simbolo di accordo selezionato si deve fare clic su Applica.

▪ Per rimuovere un preset, selezionarlo nel menu a tendina e fare clic su Elimina.

Usare la funzione Crea Simboli di Accordo

Se in un progetto sono già stati registrati degli accordi, Nuendo li può analizzare e creare i rispettivi simboli di accordo:

1. Aprire la registrazione nell'Editor delle Partiture.

Per inserire gli accordi su un'altra traccia, creare una parte vuota in quella traccia e aprirla insieme alla registrazione.

2. Se si desidera, regolare delle impostazioni visive per l'accordo. Queste impostazioni sono disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, nella pagina Progetto (sotto-pagine Simboli di Accordi e Caratteri Notazione).

È possibile cambiare le impostazioni dopo aver inserito gli accordi.

3. Selezionare le note per le quali si desidera creare simboli di accordo.

Se si desidera che i simboli di accordo vengano creati per tutti gli accordi della traccia, usare la funzione Seleziona Tutto del menu Modifica.

4. Usare i tasti freccia per attivare il rigo desiderato.

Si tratta del rigo in cui devono apparire i simboli di accordo.

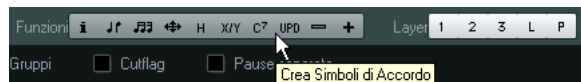
5. Dal menu Partiture, selezionare "Crea Simboli di Accordo".

Appaiono gli accordi. Essi possono essere spostati, duplicati e cancellati come qualsiasi altro simbolo. Si può anche eseguire un doppio-clic su un simbolo di accordo per modificarlo nella finestra di dialogo Modifica Simbolo di Accordo (come quando si creano gli accordi a mano – vedere sopra).



Un rigo dopo l'utilizzo della funzione Crea Simboli di Accordo.

▪ Al posto di usare la voce del menu "Crea Simboli di Accordo", è possibile fare clic sul pulsante Crea Simboli di Accordo della toolbar estesa.



▪ Se nella sotto-pagina Progetto-Libreria per Chitarra della finestra di dialogo Impostazioni Partitura è attiva l'opzione "Usa per Accordi" (riferirsi a ["Aggiungere simboli di accordo per chitarra"](#) a pag. 157), sono inseriti anche i simboli di accordo di chitarra (se la libreria di chitarra contiene dei simboli di chitarra che corrispondono agli accordi).

Metodo d'analisi

Gli accordi MIDI si prevede che vengano suonati nelle rispettive inversioni principali; in caso contrario viene aggiunta una nota extra di basso. Per esempio, le note CEG (DO, MI, SOL) sono interpretate come un accordo di DO maggiore, ma la combinazione GCE è interpretata come un DO maggiore con il SOL come basso. Se non si desidera avere alcuna interpretazione dell'inversione (cioè nessuna nota di basso aggiunta) tenere premuto [Ctrl]/[Command] mentre si seleziona Crea Simboli di Accordo.

Sono considerate tutte le note selezionate in tutti i rigi. Ogni volta che in un rigo c'è una modifica, le note vengono reinterpretate ed è aggiunto un nuovo simbolo di accordo. Ciò significa che andrebbe probabilmente evitato

di avere la traccia melodica nell'Editor delle Partiture quando si usa l'opzione Crea Simboli di Accordo, oppure si otterranno molti più accordi di quanto ci si aspetti, probabilmente anche con strane tensioni.

Oltre a quanto illustrato sopra, viene usato il valore Quantizza. Al massimo, ci sarà un nuovo accordo ad ogni posizione Quantizza.

Ci devono essere almeno tre note in una determinata posizione perché il programma le interpreti come un accordo. Inoltre, alcune combinazioni di note non hanno significato per il programma, quindi non produrranno alcun accordo.

Il metodo d'analisi non è perfetto, poiché la stessa serie di note può essere interpretata in modi diversi in base al contesto. Potrebbero rendersi necessarie alcune operazioni di editing. Se si registra la traccia solo per creare automaticamente gli accordi, suonare ogni accordo nella sua forma più semplice, nella giusta inversione ed evitando l'aggiunta di ottave, ecc.

La Visualizzazione dell'accordo corrente

Nuendo dispone di una comoda funzione Riconoscimento Accordi che aiuta a identificare gli accordi nella visualizzazione nota dell'Editor delle Partiture. Per sapere quale accordo si forma suonando alcune note simultaneamente, collocare il cursore di progetto sopra le note. Tutte le note al momento "toccate" dal cursore di progetto vengono analizzate e la sezione Visualizzazione dell'accordo corrente nella Linea di stato visualizza l'accordo formato da tali note.

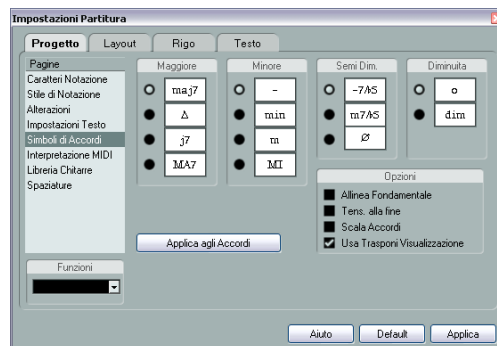
Visualizzazione dell'accordo corrente

D

Impostazioni globali per gli accordi

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto (sotto-pagine Simboli di Accordi e Caratteri Notazione), sono disponibili numerose impostazioni globali, relative alle modalità con cui vengono visualizzati gli accordi. Tali impostazioni riguardano tutti gli accordi del progetto.

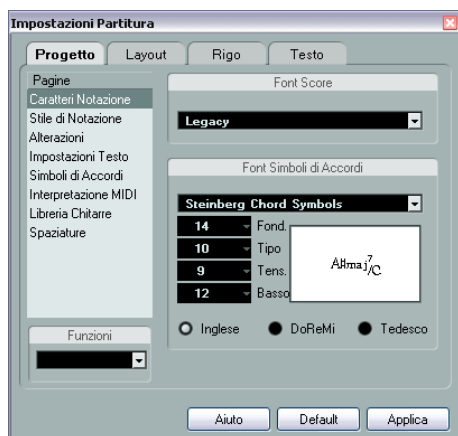
Simboli di Accordi



Usare le quattro sezioni di pulsanti circolari per specificare come devono essere visualizzati i quattro tipi di accordi più comuni:

- Per allineare la nota fondamentale con la nota di basso, in modo che appaiano entrambe alla stessa posizione verticale, attivare l'opzione "Allinea Fondamentale".
- Per vedere i gradi d'alterazione alla stessa posizione verticale della nota fondamentale (invece che un po' sopra di essa), attivare l'opzione "Tens. alla fine".
- Attivare "Scala Accordi" per scalare un rigo (usando l'impostazione Formato nella sezione Opzioni della pagina Rigo, nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura), e per scalare di conseguenza gli accordi.
- Attivare "Usa Trasponi Visualizzazione" se si desidera che l'impostazione Trasponi Visualizzazione nella pagina Rigo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura agisca sui simboli accordo.
- Per applicare le impostazioni allo spartito, fare clic su "Applica agli Accordi".

Caratteri di notazione



- Dal menu a tendina Font Score selezionare un font per le teste delle note, le chiavi, ecc.
Sono disponibili i font Legacy, Classica e Jazz.
- Dal menu a tendina Font Simboli di Accordi selezionare un font per gli accordi.
Nuendo viene fornito con dei propri font (Steinberg Chord Symbols), ma dal menu a tendina si può anche scegliere un qualsiasi altro font disponibile.
- Con i quattro campi valore formato, scegliere una dimensione per i quattro elementi diversi dell'accordo.
È possibile digitare i valori o usare i menu a tendina. Normalmente, la dimensione "Fondamentale" è quella maggiore e la dimensione "Tensioni" quella più piccola.
- Con i pulsanti circolari in basso selezionare una modalità di visualizzazione per l'accordo.
Ciò influenza l'aspetto delle note fondamentali e dei bassi:

Opzione	Descrizione
Inglese	Notazione regolare.
DoReMi	"Do-Re-Mi-..." usati al posto di "C-D-E-..."
Tedesco	Come la notazione inglese, ma "B" è indicato con "H", e "Bb" o "A#" sono indicati con la lettera "B".

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- I diversi simboli di testo disponibili.
- Come inserire e modificare i simboli di testo.
- Come impostare font, dimensione e stile dei caratteri.
- Come inserire testi di canzoni.

Inserire e modificare i simboli di testo

In seguito è descritta la procedura generale per inserire e modificare i simboli di testo. Come descritto al paragrafo [“Vari tipi di testo”](#) a [pag. 181](#), sono disponibili vari tipi di simboli di testo, ma le operazioni principali sono le stesse, tranne per i simboli Blocco del Testo (riferirsi a [“Blocco del Testo”](#) a [pag. 183](#)) e i simboli Testo della Pagina (riferirsi a [“Simbolo Testo della Pagina”](#) a [pag. 183](#)).

Inserire un simbolo di testo

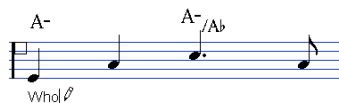
1. Assicurarsi che sia attivo il rigo corretto.
2. Se si desidera, scegliere font, dimensione e stile di testo (o selezionare un attributo di testo) come descritto al paragrafo [“Selezionare font, dimensione e stile di testo”](#) a [pag. 180](#).
È anche possibile modificare queste impostazioni dopo aver inserito il testo.

3. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la sezione dei simboli.

I vari simboli di testo si trovano nelle pagine Altro, Layout e Progetto.

4. Fare clic sul simbolo di testo desiderato e cliccare quindi nello spartito alla posizione nella quale si desidera inserirlo.

Se si aggiungono dei testi di canzoni o altro, fare clic sopra o sotto la nota (le parole sono centrate attorno a ogni nota e collocate verticalmente nel punto di clic). Per i dettagli, riferirsi a [“Versi”](#) a [pag. 181](#).



5. Inserire la scritta nel box di testo che appare.
Usare il tasto [Backspace] per cancellare le lettere e i tasti freccia per spostare il cursore.

6. Al termine, premere [Invio].

Appare la scritta. Si può spostarla, duplicarla o cancellarla, come un altro simbolo qualsiasi.

Linee melisma

Inserendo un simbolo di testo sul lato destro della scritta appare una maniglia; trascinandola verso destra, si può estendere una linea “melisma” dalla scritta. Essa ha vari usi:

- Quando s'inseriscono i testi e si deve indicare che una sillaba deve essere cantata su più note:



- Se la scritta indica un'articolazione o uno stile esecutivo da applicare solo ad una determinata frase musicale:



- Se la scritta indica un'articolazione o uno stile esecutivo da applicare a partire da quel punto in poi nello spartito:



Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura (sezione Testo), sono disponibili due impostazioni che determinano l'aspetto delle linee melisma per i simboli di testo:

- Nel menu a tendina Stile Melisma si specifica se la linea è continua o tratteggiata.
- Il menu a tendina Fine Melisma permette di scegliere se la fine della linea sia piana, con una freccia o a formare una “parentesi” rivolta in alto o in basso.

Fare spazio

- Se tra i rigi non c'è abbastanza spazio (per aggiungere i testi, ad esempio) riferirsi a [“Trascinare i rigi”](#) a [pag. 203](#) per sapere come separare i rigi.
- Se in seguito all'aggiunta delle scritte il rigo è troppo pieno, riferirsi a [“Layout Automatico”](#) a [pag. 205](#).

Editing di testo

Se si commette un errore digitando una scritta o se per qualche altro motivo si vuole modificare la scritta stessa, fare doppio-clic su un blocco di testo con lo strumento Freccia, modificare la scritta e premere [Invio] per chiuderlo.

- È possibile anche sostituire le ricorrenze di una certa parola nello spartito, senza dover modificare a mano la scritta – riferirsi a [“Trova e Sostituisci”](#) a pag. 185.

Selezionare font, dimensione e stile di testo


1. Selezionare il testo per il quale si desidera regolare le impostazioni.

Se non è selezionato niente, le impostazioni che si eseguono diventano di “default” e saranno usate al prossimo inserimento testuale.

2. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Testo.

3. Scegliere un font dal menu a tendina Font.

I font che appaiono dipendono da quello che si ha installato nel computer.

 Per le scritte regolari è meglio evitare i font “Steinberg”. Si tratta di font che Nuendo usa per tutti i simboli dello spartito, ecc.

4. Selezionare una dimensione del testo dal menu a tendina Formato (o inserirne una a mano nel campo Testo).

5. È anche possibile aggiungere una o più opzioni di font, usando i box di spunta e i menu a tendina.

La maggior parte delle opzioni sono variazioni di stile testo comuni (grassetto, corsivo, sottolineato, ecc.), ma alcune sono speciali:

Opzione	Descrizione
Frame	Colloca la scritta in una cornice rettangolare o ovale.
Opzioni Melisma	Determinano l'aspetto delle “linee melisma”, riferirsi a “Linee melisma” a pag. 179.
Posizionamento	Permette di scegliere il lato del blocco testo (sinistro o destro) da usare per calcolarne la posizione. Ciò ha effetto in situazioni nelle quali il blocco testo è spostato automaticamente (in seguito ad una funzione Layout Automatico, durante lo spostamento manuale delle stanghette di misura ecc.). Ad esempio, se il blocco testo appare subito davanti ad una nota (cioè alla sua sinistra), dopo la regolazione apparirà in una posizione più adeguata, se è selezionata l'opzione “Destra”.
Allineamento: Sinistra/Centro/Destra	Queste opzioni consentono di specificare l'allineamento del testo. valgono solo per scritte collocate su più di una linea.

6. Fare clic su Applica per applicare le impostazioni alla scritta selezionata.

Si noti che è possibile selezionare altri blocchi di testo con la finestra di dialogo aperta – la finestra viene aggiornata per riflettere le impostazioni della scritta corrente selezionata.

7. Al termine, chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

Set di attributi testo

Un set di attributi testo può essere visto come un “preset” contenente tutte le impostazioni di font, formato, stile.

Creando dei set di attributi testo per le impostazioni usate più spesso, si risparmia molto tempo.

Creare un set di attributi testo

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Impostazioni Testo.

2. Aprire la pagina Imposta Attributi.

3. Nel menu a tendina Font Set, selezionare il set “Vuoto”.

4. Scegliere un font, specificare una dimensione e aggiungere le opzioni di stile usando i box di spunta. Le opzioni sono le stesse di quelle relative alle impostazioni di testo, definibili nella pagina Testo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura–Testo (vedere in precedenza).

5. Fare clic nel campo testo del menu a tendina Font Set e inserire un nome per il nuovo set di attributi testo.

6. Fare clic su Salva per salvare il nuovo set di attributi testo.

Uso dei set di attributi testo

Per applicare le impostazioni del set di attributi testo ad uno o più blocchi di testo, selezionarli, scegliere il set dal menu a tendina Font Set nella pagina Testo della finestra di dialogo Impostazioni Partitura e fare clic su Applica. È anche possibile applicare un attributo di testo a un blocco di testo direttamente nella partitura, facendo clic-destro su di esso e selezionando il set dal menu contestuale.

- Se si seleziona un set di attributi testo nella pagina Testo e nello spartito non è selezionato alcun testo, le impostazioni verranno usate la volta successiva che si esegue un inserimento testuale.

⇒ Una volta selezionato un set per un blocco di testo, si crea un “vincolo” tra la scritta e il set di attributi. Tutte le modifiche al set di attributi influenzano le scritte che lo usano (vedere di seguito). È possibile modificare comunque a mano le impostazioni testuali (nella sotto-pagina Progetto–Impostazioni Testo) ma il “vincolo” al set di attributi è rimosso.

Editing dei set di attributi testo

Modificando le impostazioni in un set di attributi testo s’influenzano tutte le scritte che utilizzano quel set. Ciò è molto pratico, in quanto consente di usare lo stesso numero di set “generici” in tutti i progetti (per titoli, commenti, testi, ecc.); se necessario, cambiare solo font, formato, ecc. per un progetto diverso. È anche più facile spostare i progetti tra computer diversi (nei quali potrebbero non essere installati gli stessi font).

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Impostazioni Testo selezionare la sezione Set di Attributi.
2. Dal menu a tendina Font Set, selezionare il set di attributi che si desidera modificare.
3. Modificare a piacere le impostazioni.
Ciò comprende il nome del set.
4. Fare clic su Applica.

Vari tipi di testo

Testo Regolare

Questo tipo di scritta s’inserisce selezionando il simbolo Testo nelle pagine dei simboli Altro o Layout.



La scritta è legata a misura e posizione del rigo. Spostando la misura o l'intero rigo, anche la scritta si sposta.

Incollare una scritta

Si può incollare una scritta (da un altro programma, ad esempio) in un simbolo di testo nello spartito. Per farlo, selezionare il simbolo di testo e fare clic-destro su di esso, quindi selezionare “Testo dagli appunti” dal menu contestuale. Questa opzione è disponibile anche nel sotto-menu Funzioni del menu Partiture.

Analogamente, si può copiare la scritta selezionata, usando l'opzione “Testo negli appunti” del menu contestuale.

Versi

Questo tipo di testo si inserisce selezionando il simbolo Versi (inteso come versi, testi di canzoni, o altro) nella pagina dei simboli Altro.



Quando si inseriscono dei versi, fare clic sotto o sopra la nota alla quale appartiene la sillaba. La parola apparirà centrata in orizzontale intorno alla nota e collocata in verticale nel punto di clic. In seguito si può spostarla in alto o in basso, come un qualsiasi altro simbolo.

I testi sono legati alla posizione delle note. Spostando la nota, si sposta anche il testo. Inoltre, la spaziatura tra le note è regolata per adattarsi al testo.

Inserire i versi per una serie di note

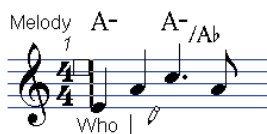
1. Con i testi selezionati, fare clic sotto o sopra la prima nota con lo strumento Disegna.



2. Si apre un campo di inserimento testo. Inserire il testo (parola o sillaba) per quella nota.

3. Premere il tasto [Tab].

Il programma passa alla nota successiva.



4. Inserire il testo per questa nota e premere di nuovo il tasto [Tab].

5. Continuare così fino all'ultima nota, poi premere [Invio] o fare clic fuori dal box testuale.

Inserendo i testi in questo modo, le posizioni delle note si regolano automaticamente in modo che nessun "blocco" di parole si sovrapponga ad un altro. Se questo non è ciò che si desidera, attivare l'opzione "Non Sincronizzare Versi" nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Versi). Con questa opzione attiva, le posizioni delle note non sono influenzate (cosa preferibile).

- Quando si inseriscono parole contenenti più sillabe, in genere si separano le sillabe con un trattino (-). Di default, i trattini sono centrati automaticamente tra le sillabe – se non si desidera ciò, attivare l'opzione "Non Centrare Trattini" nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Versi).

Versi e larghezza delle misure

Quando si inseriscono dei versi per la prima volta, il risultato è confuso, poiché le parole occupano più spazio delle note (una volta inserita l'ultima parola, il testo si seleziona facendolo sembrare un po' bizzarro quando si sovrappone). Per rimediare, usare la funzione Layout Automatico, che regola automaticamente la larghezza delle misure (riferirsi a ["Layout Automatico"](#) a pag. 205).

Aggiungere una seconda strofa

Per inserire una seconda linea di testo:

1. Inserire il nuovo testo sopra o sotto la strofa esistente.
2. Selezionare le parole da inserire nella nuova strofa.
3. Fare clic-destro sulle parole selezionate per aprire il menu contestuale.

4. Selezionare la strofa adeguata dal sotto-menu Sposta su Strofa (Strofe 1–6).

Le parole selezionate sono inserite nella strofa selezionata.

Per indicare che le parole appartengono ad un'altra strofa, esse appaiono automaticamente di un altro colore, ma tutte le strofe sono stampate in bianco e nero.

- Per selezionare tutte le parole in una sola strofa, premere [Shift] e fare doppio-clic sulla prima parola nella strofa.

Si selezionano così tutte le parole successive presenti nella strofa.

Inserire i versi nelle voci

Ogni voce può avere il proprio testo. Se si ha un arrangiamento vocale a più voci, è possibile aggiungere per ciascuna di essere dei versi. Procedere come segue:

1. Assicurarsi che sia selezionata la voce giusta (nella toolbar estesa), riferirsi a ["Inserire le note nelle voci"](#) a pag. 128.
2. Nell'Inspector dei Simboli, aprire la pagina Altro e fare clic sul simbolo Versi.
3. Fare clic sulla prima nota nella voce selezionata.
4. Inserire i testi per questa voce, usando il tasto [Tab] per passare da una nota all'altra, come descritto in precedenza.
5. Ricominciare, attivando la voce successiva, facendo clic sulla prima nota in quella voce e procedere come con la prima voce.
6. Se necessario, regolare la posizione dei testi in ogni voce (vedere di seguito).

Spostare i versi

Per spostare i testi in alto o in basso (per far posto ad una seconda strofa, ad esempio), procedere come segue:

1. Tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic nella prima parola nei versi.
Sono selezionati tutti i blocchi di testo.
2. Trascinare uno dei blocchi di testo in alto o in basso.
Tutti i blocchi di testo selezionati si spostano di conseguenza.

Aggiungere dei versi dagli appunti

Se si preparano i testi in un altro programma, è possibile importarli in Nuendo:

1. Creare i versi in un altro programma.
Separare le parole con gli spazi come al solito e le sillabe all'interno delle parole con i trattini (-).
2. Copiare tutto il testo.
3. In Nuendo, selezionare la prima nota alla quale verranno aggiunti dei versi.
4. Scorrere il menu Partiture e selezionare "Versi dagli appunti" dal sotto-menu Funzioni.
I versi vengono aggiunti a partire dalla nota selezionata.

Simbolo di testo Layout

I simboli di testo nella pagina dei simboli Layout fanno parte del layer layout, e quindi possono essere nascosti o visualizzati nelle diverse tracce del layout, attivando la colonna "L" nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Il testo comparirà in tutti i righi per i quali è stata attivata la colonna "L". Questo significa che la scritta è legata a misura e posizione del rigo. Spostando la misura o l'intero rigo, anche la scritta si sposta.

Blocco del Testo

Il simbolo Blocco del Testo consente d'importare il testo da un file sull'hard-disk o dagli appunti. Procedere come segue:

1. Fare clic sul simbolo Blocco del Testo nella pagina desiderata, per attivare lo strumento Disegna.
Si può scegliere tra il blocco del testo di un layer di progetto (dalla pagina Progetto – utile per un testo che deve apparire su tutte le pagine, per esempio il titolo dello spartito), il blocco del testo di un layer layout (dalla pagina Layout – se si vuole stampare un titolo solo per un particolare layout traccia, per esempio per un determinato strumento), o un blocco del testo usato per le parti singole (dalla pagina Altro – questo testo appare solo nello spartito di una particolare parte).
2. Fare clic nello spartito ove si desidera inserire il testo.
Si apre una normale finestra di dialogo.
3. Selezionare un file (TXT o RTF) da importare.
4. Fare clic su Apri.
Il testo del file viene inserito nello spartito.

- Fare clic-destro su un simbolo Blocco del Testo per aprire un menu a tendina contenente le seguenti opzioni:

Voce di menu	Descrizione
Impostazioni...	Aprire la finestra di dialogo Impostazioni RTF; si apre anche con un doppio-clic sul Blocco del Testo.
Importa Testo...	Importa il testo da un file di testo o da un file RTF. Il testo importato sostituisce qualsiasi testo corrente inserito alla posizione del simbolo Blocco del Testo.
Aggiorna Testo	Ricarica il testo dal file.
Testo dagli appunti	Incolla il testo dagli appunti al Blocco del Testo.
Testo negli appunti	Copia il Blocco del Testo negli appunti.
Nascondi	Nasconde il Blocco del Testo inserito. Per rendere di nuovo visibile il testo, attivare il box di spunta Nascondi nella barra di filtro, fare clic-destro sul testo "Nascosto" visualizzato per il testo nascosto e selezionare l'opzione "Mostra" nel menu contestuale.

Finestra di dialogo Impostazioni RTF

Selezionando "Impostazioni..." dal menu contestuale (o con un doppio-clic sul Blocco del Testo) si apre una finestra di dialogo con le opzioni per il Blocco del Testo. Essi sono:

Impostazione	Descrizione
Font	Seleziona il font per il Blocco del Testo. Scegliendo No Cambi, viene usato il font del file originale (se possibile).
Formato	Dimensione del testo (in percentuale).
Disegna Cornice	Se attiva, appare una cornice attorno al Blocco del Testo.
In Linea	Se attiva, per completare il testo nel simbolo Blocco del Testo sono usate le interruzioni di linea.
Modalità Sostituisci	In questa modalità, il box del Blocco del Testo è opaco e copre quello che c'è sotto.
Modalità Trasparente	In questa modalità, il box del Blocco del Testo è trasparente.

Simbolo Testo della Pagina

I simboli Testo della Pagina si trovano nelle pagine Layout e Progetto. Funzionano nelle diverse sezioni allo stesso modo, ma il simbolo Testo della pagina Progetto fa parte del layout di progetto, quindi appare in tutti i layout.

La posizione del Testo della Pagina non è legata ad una nota, misura o posizione dello spartito. In altre parole, non importa se si spostano altri oggetti nella pagina: il testo sta nel punto in cui lo si è inserito. In genere, questo simbolo viene usato per scrivere titoli, numeri pagina, informazioni sul copyright ed altri elementi di testo da vedere in tutte le parti (e in tutte le pagine, se si desidera).

Per inserire un simbolo Testo della Pagina, procedere come segue:

1. Aprire la pagina Layout o Progetto dell'Inspector dei Simboli.

2. Fare clic sul simbolo Testo della Pagina e cliccare sulla partitura.

Non importa dove si fa clic – la posizione viene specificata nella finestra di dialogo Testo della Pagina che appare.

3. Inserire il testo che si vuole vedere nel campo in cima alla finestra di dialogo.

È possibile usare caratteri speciali per aggiungere “variabili”, quali i numeri di pagina – vedere di seguito.

4. Regolare le impostazioni di posizionamento per il testo:

Opzione	Descrizione
Mostra su Tutte le Pagine	Se attiva, il testo appare in tutte le pagine. Il box di spunta "Eccetto il Primo" consente di escludere la prima pagina.
Mostra in Prima Pagina	Se selezionata, il testo appare solo sulla prima pagina.
Linea	Determina l'allineamento del testo. Per esempio, collocando più testi in "Cima/Sinistra", si può ordinarli inserendo il numero di linee desiderato.
Inverti Posizione	Quando è selezionata la giusta opzione di posizione Sinistra o Destra, attivando questo box di spunta il testo alterna l'allineamento sinistro e destro delle pagine pari/dispari.
Pulsanti Posizione	Determinano dove appare il testo nella pagina, in verticale (Cima/In Fondo) e in orizzontale (Sinistra, Centro, Destra).

5. Selezionare un set di attributi testo per il testo, oppure definire manualmente le impostazioni di font, formato e stile.

6. Fare clic su OK.

Il testo è inserito. Si può regolare manualmente la posizione trascinando il blocco di testo.

Inserire le variabili

Quando si inserisce del testo, è anche possibile inserire caratteri speciali (detti anche “place holder”) per attributi diversi. Quando appare il testo, questi caratteri sono sostituiti dai rispettivi valori reali (i numeri pagina, ad esempio). Sono disponibili le seguenti variabili:

Testo da inserire	Testo che viene visualizzato
%p	Numero pagina corrente.
%l (L minuscola)	Nome lungo del rigo.
%s	Nome corto del rigo.
%r	Nome del progetto.

Per esempio, inserendo il testo “%l, %r, Pagina %p”, queste variabili nel rigo potrebbero apparire con la scritta: “1° Violino, Quartetto N.2, Pagina 12”.

Impostazioni Partitura (pagina Testo)

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Testo, sono disponibili numerose impostazioni relative al testo. I pulsanti dei simboli corrispondono ai simboli che si trovano nelle pagine Altro, Layout, e Progetto dell'Inspector dei Simboli, riferirsi a “[Dettagli dei simboli](#)” a [pag. 166](#).

- Dal menu a tendina Livello, selezionare il livello (o layer) da usare.

I simboli di testo disponibili per questo layer appaiono a sinistra del menu a tendina.

- I simboli di testo si usano come quelli dell'Inspector o di una palette dei simboli.

Quando si seleziona un simbolo di testo e si porta il puntatore del mouse sopra la partitura, questo assume la forma di una matita e sarà possibile inserire il testo nella posizione di clic.

Le pagine Blocco Note e Selezione

Sotto i simboli di testo e il menu a tendina Livello si trovano due pagine con dei campi di inserimento testo di grossa dimensione.

- Usare la pagina Blocco Note per inserire i passaggi di testo più lunghi. Quando il testo è soddisfacente, in termini di parole e lunghezza, selezionarlo tutto o una parte di esso e selezionare una nota nello spartito. A questo punto, diventa disponibile il pulsante “Inserisci Versi” sotto la pagina “Blocco Note”.

Facendo clic sul pulsante “Inserisci Versi”, il testo selezionato viene inserito nello spartito, a partire dalla nota selezionata.

- Quando si seleziona del testo in una partitura e si apre la pagina Selezione, le parole selezionate vengono visualizzate nel campo testo. È ora possibile cambiare le parole nel testo e usare le opzioni di formato testuale a sinistra per modificare l'aspetto del testo selezionato. Una volta completate le operazioni, fare clic su Applica per applicare le proprie modifiche al testo selezionato nella partitura.

Funzioni di testo

La pagina Parole

Se alcune parole si usano spesso, è possibile “memorizzarle” come simboli dedicati nella pagina Parole. Si risparmia tempo, poiché non bisogna digitare sempre la stessa parola.

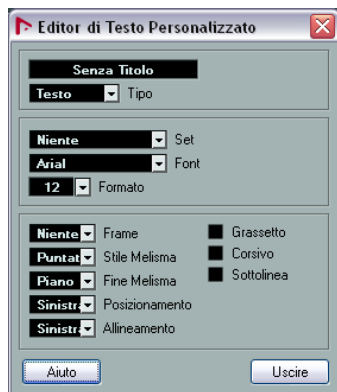
Memorizzare una parola

1. Aprire la pagina dei simboli Parole.

Di default è nascosta. Per sapere come visualizzare pagine nascoste dell'Inspector, riferirsi a [“Visualizza/nascondi le pagine dell'Inspector dei Simboli”](#) a pag. 151.

2. Fare doppio-clic su un simbolo “vuoto”.

Si apre la finestra di dialogo Editor di Testo Personalizzato.



3. Digitare la parole (o le parole) desiderata nel campo testuale in cima alla finestra di dialogo.

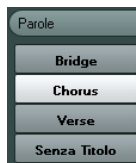
4. Specificare il tipo di testo (scritte o testi) con il menu a tendina Tipo.

5. Impostare font, formato e stile.

Si può anche usare un set di attributi testo, se si desidera.

6. Fare clic su Esci per chiudere la finestra di dialogo.

Le parole inserite compaiono nel campo del simbolo selezionato della pagina Parole.



- Un clic-destro su uno dei campi apre un menu contestuale con una serie di opzioni:

- “Modifica...”: apre la finestra Editor di Testo Personalizzato.
- Nuovo: aggiunge un nuovo simbolo vuoto nella pagina Parole.
- Elimina: cancella tutti i simboli indesiderati dalla pagina Parole.
- Apri come Palette: apre la tavolozza dei simboli Parole.

Inserire una parola

Le parole dalla pagina Parole s'inseriscono come tutti gli altri simboli, selezionando la parola desiderata e facendo clic nello spartito. È comunque sempre possibile modificare la parola dopo averla inserita.

Trova e Sostituisci

Questa funzione sostituisce tutte le ricorrenze di una certa parola o gruppo di parole con un'altra parola o gruppo di parole. La sostituzione avviene una volta per sempre, per tutti i tipi di simbolo testuale, indipendentemente dalle impostazioni font, formato e stile. Procedere come segue:

1. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Trova e Sostituisci” dal sotto-menu Funzioni.

Si apre la finestra di dialogo Trova e Sostituisci.



2. Inserire le parole da sostituire nel campo valore Trova.

3. Se si desidera sostituire tutte le istanze delle parole, indipendentemente dalle maiuscole e minuscole, disattivare l'opzione “Maiuscole/Minuscole”.

4. Se non si intende sostituire le parole, se queste fanno parte di un'altra parola, attivare l'opzione "Tutta la Parola". Per esempio, per sostituire la parola "string" ma non la parola "stringendo", attivare l'opzione "Tutta la Parola".

5. Inserire le parole da utilizzare come sostitute nel campo "Sostituisci".

6. Fare clic su OK.

A questo punto, tutte le parole "Trova" verranno sostituite con le parole "Sostituisci".

Nomi Rigo

I nomi dei righi si possono inserire in varie zone:

- Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout, è possibile specificare se i nomi dei righi vengono visualizzati o meno, e se usare per essi i nomi delle relative tracce vere e proprie nello spartito.

In un layout multi-traccia, è possibile scegliere per quali tracce i nomi devono apparire nel rigo, facendo clic nella colonna "N" di ogni traccia.

- Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo (sezione Principale) è possibile specificare un nome lungo e uno corto per il rigo.

Questi nomi vengono usati se non si impiega l'opzione "Dalle Tracce" nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Il nome lungo appare solo nel primo sistema, e il nome corto appare nei sistemi successivi. Per avere un nome solo in cima alla pagina, lasciare vuoto il campo nome Corto.

⚠ Se nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Nomi Rigo) è attiva l'opzione "Mostra Nomi Rigo Lunghi su Nuove Pagine", il nome lungo viene visualizzato in ogni pagina del primo sistema.

Per selezionare un font per i nomi dei righi, procedere come descritto di seguito:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Impostazioni Testo.
2. Selezionare la pagina Testo Progetto.
3. Dal menu a tendina "Font per", selezionare "Nomi Rigo".
4. Selezionare font, formato e stile per i nomi del rigo (o usare un set di attributi testo).

5. Fare clic su Applica e chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

Impostazioni aggiuntive per i nomi dei righi

- Attivando l'opzione "Mostra Nomi rigo da Sinistra" nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Notazione (categoria Nomi Rigo), i nomi dei righi appaiono a sinistra dei righi invece che sopra di essi.

- È possibile definire sotto-nomi separati per i righi superiore e inferiore in un sistema polifonico o doppio, riferirsi a "Nomi Rigo" a [pag. 118](#)

- È possibile regolare con precisione la posizione verticale e orizzontale dei nomi dei righi usando alcune opzioni nella sotto-pagina Progetto–Spaziature della finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

Numeri di Misure

Anche le impostazioni per i numeri di misure si possono eseguire in varie zone.

Impostazioni generali

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Stile di Notazione.

2. Scorrere l'elenco fino alla categoria Numero di Misure.

3. Con l'impostazione "Mostra Tutto" specificare ogni quanto indicare i numeri di misure.

Le opzioni sono: "Prima Misura" (numeri di misure indicati alla prima misura di ogni rigo), "Spento" (nessun numero indicato) e un numero qualsiasi. Fare clic nella colonna Stato e usare la rotellina del mouse per scegliere l'opzione desiderata.

4. Se si desidera, attivare l'opzione "Visualizza Sezione con Pause Multiple".

Se attiva, e si hanno pause multiple, il numero di misura all'inizio della pausa multipla mostra un intervallo che indica la durata della pausa multipla.

5. Per vedere i numeri di misure sotto le stanghette di misura, attivare l'opzione "Sotto le Stanghette di Misura".

6. Fare clic su Applica e chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

Impostazioni testuali

Come per molti altri elementi di testo fissi, è possibile scegliere font, formato e stile dei numeri di misure nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Impostazioni Testo.

Spaziature

Nella sotto-pagina Progetto–Spaziature della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sono disponibili quattro opzioni per i numeri delle misure:

Opzione	Descrizione
Primo Numero di Misura – Offset Orizzontale	Stabilisce la distanza orizzontale tra il numero di misura e la stanghetta della prima misura in ogni rigo.
Primo Numero di Misura – Offset Verticale	Stabilisce la distanza verticale tra il numero di misura e la stanghetta della prima misura in ogni rigo.
Altri Numeri di Misure – Offset Orizzontale	Stabilisce la distanza orizzontale tra il numero di misura e le stanghette di tutte le altre misure.
Altri Numeri di Misure – Offset Verticale	Stabilisce la distanza verticale tra il numero di misura e le stanghette di tutte le altre misure.

Offset dei numeri di misure

Con un doppio-clic su un numero di misura, si apre una finestra di dialogo che permette di saltare un numero di misure nella numerazione altrimenti continua delle misure.



Questa opzione viene ad esempio usata quando si ripete una sezione. Supponiamo si ripetano le misure 7 e 8 e si voglia fare in modo che la prima misura dopo la ripetizione abbia il numero 11, non il 9. Per farlo, fare doppio-clic sul “9” e inserire il valore offset “2”.

Questa opzione è utile anche nel caso in cui la partitura inizi con un “anacruso”, e si desidera che la prima misura “reale” sia numerata col numero 1. In tal caso, si deve specificare un offset di “-1” per la seconda misura e assicurarsi che il numero della misura per l’anacruso sia nascosto.

- Gli offset del numero di misura appartengono al layer di progetto e appaiono in tutte le tracce ed i layout.

Impostazioni per altri elementi di testo fissi

È possibile definire impostazioni di testo praticamente per tutte le scritte e i numeri che appaiono nello spartito. Procedere come segue:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Impostazioni Testo.
2. Selezionare la pagina Testo Progetto.
3. Dal menu a tendina “Font Per” selezionare un tipo di testo per il quale eseguire le impostazioni.
4. Usare le opzioni nella finestra di dialogo per modificare le impostazioni.
5. Fare clic su Applica per applicare le impostazioni a tutti gli elementi del tipo selezionato.

Per chiudere la finestra di dialogo, fare clic sul relativo pulsante di chiusura nell’angolo in alto a destra.



Numeri di misure prima e dopo la modifica delle impostazioni di testo.

- Per cambiare rapidamente il testo, si possono anche definire dei set di attributi testo nella sotto-pagina Impostazioni Testo.

Si noti che è possibile selezionare un set di attributi testo definito dal menu contestuale che si apre con un clic-destro su un elemento di testo (riferirsi a “Set di attributi testo” a pag. 180).

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Cosa sono i layout e cosa contengono.
- Come creare i layout.
- Come usare i layout per aprire combinazioni di tracce.
- Come applicare, caricare, salvare e cancellare i layout.
- Come importare ed esportare i layout.
- Come possono essere utilizzati i layout.

Premessa: I layout

I layout si possono considerare dei “preset” contenenti le impostazioni del layer layout: spaziatura dei pentagrammi, stanghette di misura, simboli layout, ecc.

Quando usare i layout

- Sarà necessario formattare una partitura in modo diverso, quando la si stampa integralmente e quando invece si estraggono le parti per singoli strumenti (o gruppi di strumenti). I layout permettono di avere diversi set “visivi” della stessa traccia o di una serie di tracce. Per esempio, si potrebbe avere un layout per ogni singolo strumento e uno per l'intero spartito.
- Selezionando un altro layout nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, si può passare ad un'altra combinazione di tracce senza uscire dall'Editor delle Partiture.

Da cosa è costituito un layout?

Un layout contiene i seguenti elementi e proprietà:

- I simboli del layout inserito (riferirsi a [“Simboli disponibili” a pag. 152](#)).
 - Tutte le impostazioni nella pagina Layout della finestra Impostazioni Partitura.
 - La spaziatura verticale dei righi.
 - La spaziatura delle stanghette di misura.
 - Le stanghette di interruzione delle misure.
- ⇒ Si noti che i simboli Progetto (riferirsi a [“Simboli disponibili” a pag. 152](#)), i tipi di stanghette di misura e gli offset del numero di misura fanno parte del layer di progetto e appaiono in tutti i layout.

Come sono salvati i layout

I layout si creano automaticamente quando si modifica una singola traccia o una combinazione di tracce. Essi sono parte integrante della combinazione traccia specifica, quindi non bisogna salvarli separatamente.

Creare un layout

I layout vengono creati automaticamente quando si apre una nuova combinazione di tracce per l'editing.

Ogni traccia può essere stata modificata prima, singolarmente o insieme ad altre tracce, non importa. Ciò che importa è aprire con precisione queste tracce. Per creare un layout di un quartetto d'archi, ad esempio, selezionare le parti nelle rispettive tracce e premere [Ctrl]/[Command]-[R].

⚠ L'ordine delle tracce non conta – è possibile riordinarle nella Finestra Progetto senza rimuovere il layout. La spaziatura dei righi però è riferita all'ordine delle tracce.

Aprire un layout

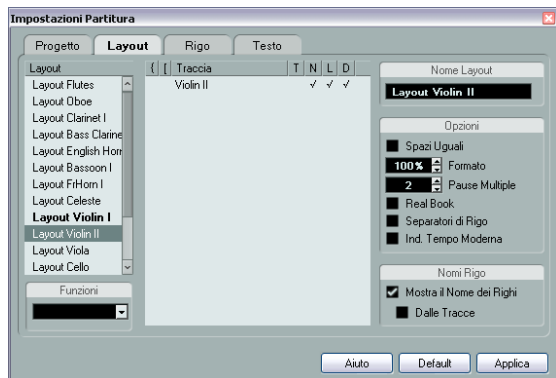
Il comando “Apri Layout” nel menu Partiture apre una finestra che elenca tutti i layout disponibili per il progetto.

- Selezionare il layout desiderato nell'elenco e fare clic su OK per aprire le tracce presenti nel layout nell'Editor delle Partiture.

Questo è un modo rapido per aprire più tracce nell'Editor delle Partiture direttamente dalla Finestra Progetto.

Operazioni nei layout

La finestra Impostazioni Partitura presenta una pagina Layout, nella quale è possibile regolare le impostazioni per i vari layout. A sinistra della finestra sono elencati tutti i layout presenti nel progetto (è lo stesso elenco della finestra Apri Layout, vedere sopra). Nell'elenco, il layout corrente in uso è evidenziato.



Aprire le tracce in un layout

Per selezionare un'altra combinazione di tracce per l'editing, selezionare il rispettivo layout nell'elenco.

- Si può tenere aperta la finestra durante l'editing, e usare questa funzione per selezionare le tracce da modificare.

Importare i simboli Layout

Scegliendo un altro layout e selezionando "Ottieni Formato" dal menu a tendina Funzioni che si trova sotto l'elenco, si importano tutti simboli del Layout (inseriti dalla sezione Layout nell'Inspector dei Simboli) dal layout selezionato, al layout corrente.

Gestire i layout

- Per rinominare un layout, selezionarlo nell'elenco ed inserire il nome nel campo Nome a destra nella finestra. Inizialmente, un layout ha il nome di una delle tracce modificate – è meglio invece dare al layout un nome più descrittivo.
- Per rimuovere un layout che non serve più, selezionarlo nell'elenco e scegliere "Elimina" nel menu a tendina Funzioni.

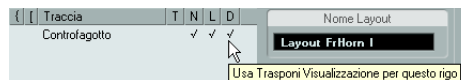
- Per rimuovere tutti i layout per i quali non ci sono più combinazioni traccia, selezionare "Rimetti a Posto" dal menu Funzioni.

Importare ed esportare i layout

Selezionando un layout e selezionando "Esporta..." o "Importa..." dal menu a tendina Funzioni sotto l'elenco, è possibile importare o esportare un Layout. Si noti che tutte le Impostazioni Rigo verranno tenute in considerazione quando si esporta o importa un layout.

Lavorare con la funzione Trasponi Visualizzazione

Questa opzione consente di specificare per ciascun rigo in un layout, se deve essere utilizzata o meno l'opzione Trasponi Visualizzazione. Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura della pagina Layout, fare clic nella colonna D per attivare o disattivare l'opzione. Si noti che questa impostazione ha effetto solamente su questo layout.



Uso dei layout – un esempio

Questo esempio descrive le operazioni elementari per l'estrazione di una parte musicale da un intero spartito.

1. Preparare l'intero spartito, con tutta la relativa formattazione. Ciò include l'inserimento di Blocco del Testo del layer di progetto per il titolo dello spartito, l'impostazione del tipo di stanghetta di misura, ecc.
2. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout e inserire il nome nel campo Nome (per esempio "Partitura Completa").
3. Chiudere l'Editor delle Partiture.
4. Aprire una singola traccia (per esempio, una parte di legni).
Le impostazioni del layer di progetto appaiono automaticamente nel nuovo layout della traccia singola.
5. Preparare un layout per la parte di legni.
Per esempio, spostare le stanghethe di misura, inserire finali, attivare pause multiple, ecc.

- È possibile anche importare tutti i simboli layout dal layout “Partitura Completa” aprendo la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout, selezionando il layout “Partitura Completa” nell’elenco a sinistra e scegliendo “Ottieni Formato” dal menu a tendina Funzioni (riferirsi a [“Importare i simboli Layout”](#) a pag. 190).

⚠ Fare attenzione a non modificare nessuna proprietà che non fa parte del layout; ciò andrebbe a modificare anche l’“intera partitura”.

6. Inserire il nome desiderato per il nuovo layout nel campo Nome della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Layout e fare clic su “Applica”.

Traccia Marker -> Formato

Se nella Finestra Progetto sono stati inseriti dei marker che indicano l’inizio di una nuova sezione del brano (strofa, inciso, ritornello, ecc.), è possibile trasferire automaticamente questi marker nel layout corrente:

1. Scorrere il menu Partiture, aprire il sotto-menu Layout Avanzato e selezionare “Traccia Marker -> Formato”.

A questo punto, i segni di prova e le linee di misura doppie vengono inserite nella partitura, alla posizione di ciascun marker.

2. Per vedere anche i nomi dei marker, aprire di nuovo il sotto-menu Layout Avanzato e selezionare “Mostra Marker”.

⇒ Sono visualizzati solamente i marker della traccia marker attiva.

Introduzione

MusicXML è un formato di notazione musicale sviluppato da Recordare LLC nel 2000, basato principalmente su due formati musicali accademici. Esso consente la rappresentazione di partiture nell'attuale rappresentazione dei simboli della notazione musicale occidentale, usata a partire dal 17° secolo. È ora possibile importare ed esportare in Nuendo file MusicXML creati con la versione 1.1. Ciò rende possibile la condivisione e lo scambio di partiture con utenti che utilizzano software di notazione come Finale e Sibelius.

⇒ Poiché i file MusicXML sono supportati a vari livelli dai diversi programmi, sarà sempre necessario apportare modifiche manuali.

Per cosa viene usato il formato MusicXML?

Il formato file MusicXML può essere usato per i seguenti scopi:

- Rappresentazione e stampa di partiture musicali
- Scambio tra diversi programmi di notazione musicale
- Distribuzione in formato elettronico di partiture musicali
- Salvataggio e archiviazione di partiture in un formato elettronico

Rappresentazione notazionale e performance musicale

MusicXML è un formato file di notazione musicale; ciò significa che ha a che fare principalmente con il layout della notazione musicale e con la sua corretta rappresentazione grafica, cioè in pratica si occupa di come un brano musicale dovrebbe apparire.

Tuttavia, i dati musicali in formato MusicXML contengono anche elementi che definiscono come un brano musicale debba suonare. Ad esempio, questi vengono usati durante la creazione di un file MIDI da un file MusicXML. Ciò significa che il formato MusicXML ha degli aspetti in comune con il MIDI.

Il MIDI è un formato di interscambio musicale per applicazioni come Nuendo o altri sequencer. Il formato file MIDI è stato disegnato per la riproduzione, cioè l'aspetto più importante del formato file MIDI sta nella performance, non nella notazione.

MusicXML è meglio del MIDI?

Vantaggi del formato MusicXML

Le tracce MIDI contengono le note MIDI e gli altri dati MIDI. Una nota MIDI in Nuendo viene definita solamente dalla sua posizione, lunghezza, altezza e velocity. Questo però non è sufficiente per decidere come una nota debba essere visualizzata in una partitura. Per una corretta rappresentazione, Nuendo ha bisogno anche delle seguenti informazioni:

- Direzione dei gambi delle note e informazioni sui tratti d'unione.
- Segni di espressione (staccato, accenti, legature e legature di portamento).
- Informazioni riguardanti lo strumento nello spartito.
- Tonalità e ritmo di base del brano.
- Raggruppamenti delle note ecc.

Il formato MusicXML è in grado di salvare gran parte di queste informazioni. Tuttavia, sarà necessario sistemare le partiture utilizzando gli strumenti disponibili nell'Editor Partiture.

Vantaggi del MIDI

Sebbene MusicXML possieda ovvi vantaggi nella rappresentazione di partiture musicali, ci sono però delle restrizioni nel suono. Ciò è dovuto al fatto che MusicXML, essendo un formato di notazione musicale, possiede uno sfondo grafico ed è stato disegnato per modificare la rappresentazione, non per il suono.

Quando si riproducono file MusicXML in Nuendo, i seguenti parametri, tra gli altri, non verranno presi in considerazione:

- Velocity On e Off
- Dinamiche
- Dati dei controller
- SysEx
- Meta eventi dei file MIDI standard
- Audio
- Tutti i dati specifici di Nuendo come automazioni, effetti MIDI, Input Transformer, ecc.

Importare ed esportare file MusicXML

Nuendo è in grado di importare ed esportare file MusicXML, rendendo così possibile il trasferimento di partiture musicali da e verso applicazioni che supportano questo formato file. Tuttavia, vi sono alcune restrizioni riguardanti i parametri supportati da Nuendo:

Note	Esporta	Importa
Intonazione	Si	Si
Lunghezza	Si	Si
Righi	Si	Fino a due per parte
Voci	Si	Fino a due per parte
Alterazioni	Si	Si
Legature	Si	No
Punti	Si	No
Gambo	Si	Si
Tratti di unione	Si	No
Ornamenti	Si	Si
Pause	Si	Si
Layout		
Dimensioni della pagina	Si	No
Margini della pagina	Si	Si
Scalatura della pagina	Si	Si
Interruzioni di pagina	Si	No
Interruzioni di sistema	Si	Si
Distanza tra righi e sistemi	Si	Si
Supplemento sinistro/destro	Si	No
Distanza tra misure	Si	No
Righi nascosti	Si	Si
Posizioni x e y dei simboli	Si	Si
Simboli		
Tonalità	Si	Si
Chiavi	Si	Si
Indicazione Tempo	Si	Si
Dinamiche	Si	Si
Ornamenti	Si / incompleto	Si / incompleto
Articolazioni	Si / incompleto	Si / incompleto

Note	Esporta	Importa
Tecniche	Si / incompleto	Si / incompleto
Versi	Si	Si
Simboli di Accordi	Si	Si
Pedale Damper	Si	Si
Dinamiche	Si	Si
Simulazione	Si	Si
Testo	Si	Si
Testo del layout	Si	n.d.
Testo globale	Si	"Crediti"
Linee	Si	Si
Finali	Si	Si
Trasposizione Ottava	Si	Si
Tipi di stanghette di misura	Si	Si
Legature	Si	Si
Hammer-on/pull-off	No	No
Formattazione		
Trasponi	Si	Si
Visualizzazione		
Notazione di batteria	Si	Si
Nomi righi lunghi/brevi	Si	Si
Program change	Si	n.d.
Font musicali	Si (con font Jazz)	Si
Tablature (include accordature)	Si	Si

Importare file MusicXML

1. Scorrere il menu File e aprire il sotto-menu Importa.
2. Nel sotto-menu, selezionare "MusicXML...".
3. Nella finestra di dialogo che si apre, individuare e selezionare il file MusicXML e fare clic su "Apri".
4. Si apre quindi un'altra finestra di dialogo in cui è possibile selezionare la cartella di progetto per il nuovo progetto.
Selezionare una cartella di progetto esistente o crearne una nuova, facendo clic su "Crea" e inserendo un nome nella finestra di dialogo.
5. Viene creato un nuovo progetto con il nome del file MusicXML.

Esportare file MusicXML

1. Impostare la partitura nella maniera desiderata, nell'Editor delle Partiture di Nuendo.
2. Aprire il menu File e quindi il sotto-menu Esporta.
3. Nel sotto-menu, selezionare "MusicXML...".
Si noti che questa opzione è disponibile solamente quando è aperto l'Editor delle Partiture.
4. Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere una cartella vuota esistente o crearne una nuova in cui salvare il file MusicXML (con estensione ".xml").

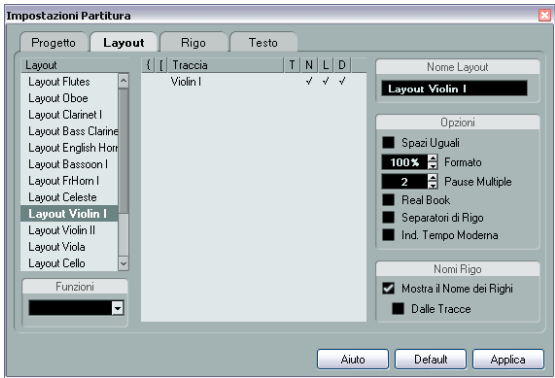
Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come cambiare la dimensione del rigo.
- Come creare pause multiple.
- Come inserire e modificare le stanghette di misura.
- Come creare anacrusi.
- Come impostare la spaziatura tra le misure e il numero di misure nella pagina.
- Come controllare la spaziatura di rigo e rigo doppio.
- Come usare la finestra di dialogo Layout Automatico.
- Come usare la funzione Reinizializza Layout.
- Come interrompere le stanghette di misura.

⚠ Prima di iniziare a sviluppare il layout della pagina di una partitura, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Pagina del menu File e impostare dimensione del foglio, scala di stampa e margini!

Impostazioni Layout



La pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura, contiene una serie di impostazioni che influenzano l'aspetto del layout corrente.

L'Elenco Tracce

L'Elenco Tracce elenca le tracce incluse nel layout e consente di regolare le seguenti impostazioni:

Opzione	Descrizione
Parentesi	Queste due colonne permettono di aggiungere graffe o parentesi quadre, in modo da poter racchiudere un numero qualsiasi di righi nel layout, riferirsi a "Inserire parentesi e graffe" a pag. 205.
T	È rilevante se l'opzione "Ind. Tempo Moderna" è attivata sulla destra. In tal caso, questa colonna specifica per quali tracce appare l'indicazione tempo – vedere di seguito.
N	Questa opzione consente di specificare per ciascun rigo in un layout, se deve essere visualizzato il nome del rigo.
L	Se attiva, sono visualizzati tutti i simboli layout, altrimenti sono nascosti. Ciò consente, ad esempio, di far apparire i contrasegni di prova solo sul rigo in alto in un layout con più righi.
D	Questa opzione consente di specificare per ciascun rigo in un layout, se deve essere utilizzata l'opzione Trasponi Visualizzazione.

Spazi Uguali

Attivando questa opzione, una nota occupa lo spazio in base al suo valore. Se l'opzione "Spazi Uguali" è attiva, due note da 1/16 occupano lo stesso spazio di una nota da 1/8, ad esempio.

Formato

Cambia la dimensione di tutti i righi, riferirsi a ["Dimensione rigo"](#) a pag. 198.

Pause Multiple

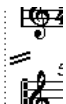
Ogni volta che si hanno pause per più di una misura, il programma le può sostituire con un simbolo di pausa multipla. Questo parametro stabilisce il numero di misure vuote "consentite" prima che Nuendo le combini in una pausa multipla. "Spento" significa "mai". Riferirsi a ["Pause multiple"](#) a pag. 200.

Real Book

Attivando questa opzione, i simboli di chiave non appaiono all'inizio di ogni rigo, ma solo sul primo rigo di ogni pagina.

Separatori di Rigo

Attivando questa opzione, i simboli separatori sono inseriti all'inizio di ogni rigo doppio.



Un separatore di un rigo tra due sistemi

Indicazione Tempo Moderna

Se attiva, le indicazioni di tempo appaiono sopra i righi invece che al loro interno. La dimensione dell'indicazione tempo moderna si definisce nella sezione Ind. Tempo della sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione, nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Quando si seleziona Indicazione Tempo Moderna, si utilizza la colonna “T” nell'elenco tracce della pagina Layout per specificare le tracce per le quali deve essere visualizzata l'indicazione tempo.



- Se si preferisce visualizzare la partitura in una maniera più moderna, provare le altre opzioni nella sotto-pagina Stile di Notazione.

Per una descrizione delle opzioni, usare il pulsante Aiuto nella finestra.

Dimensione rigo

Per un rigo

Si può impostare una dimensione per un rigo in percentuale rispetto alla dimensione normale.

1. Assicurarsi che il rigo che si desidera modificare sia attivo.
1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Opzioni.
2. Regolare il parametro Formato nella sezione Dimensioni Sistema.
I valori vanno da 25% fino a 250% della dimensione normale.
3. Fare clic su Applica.

Per tutte le tracce in un layout

1. Aprire le Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Layout.
2. Regolare il parametro Formato.
I valori vanno da 25% fino a 250% della dimensione normale.
3. Fare clic su Applica.

Tutti i righe hanno ora la dimensione desiderata; quelli con impostazioni dimensionali individuali (vedere sopra) sono proporzionalmente più piccoli o più grandi.

Questa impostazione è parte del layout e può essere usata ad esempio per la stampa di una partitura completa leggermente più piccola rispetto alle parti di ciascuno strumento.

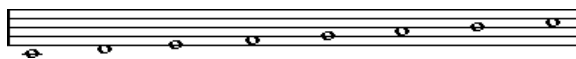
Nascondere/visualizzare oggetti

Qualsiasi oggetto in una pagina può essere nascosto, incluse note, pause, simboli, chiavi, linee delle misure e anche interi righe.

Ciò può risultare utile nelle seguenti situazioni:

Stampa di scale

Per creare esempi di scale, inserire le note e nascondere le indicazioni tempo, le linee di misura e altri oggetti indesiderati.



Una scala creata con nascoste le stanghette di misura, le indicazioni tempo, ecc.

Notazione grafica

Nascondendo le stanghette di misura si realizza una notazione grafica.

Nascondere le note necessarie solo in riproduzione

Se è stata registrata la propria musica, potrebbero essere stati aggiunti glissati, cadute, ecc., che suonano bene ma producono molte note superflue. È meglio quindi nascondere queste note e inserire al loro posto i simboli adatti.

Nascondere gli oggetti

Per nascondere gli oggetti, procedere come segue:

1. Selezionare tutti gli oggetti da nascondere.
2. Selezionare “Nascondi/Mostra” dal menu Partiture o fare clic sul pulsante “H” (Hide – nascondi) nella toolbar estesa.



- Si noti che gli oggetti possono anche essere nascosti selezionandoli, facendo clic sul pulsante “i” nella toolbar estesa e inserendo la spunta nel box Nascondi Nota della finestra di dialogo Imposta Info Nota (riferirsi a [“Altri dettagli sulle note”](#) a pag. 137).

⚠ Se nella barra di filtro è attiva l'opzione Nascondi, gli oggetti nascosti appaiono in grigio, in modo da essere comunque visibili e selezionabili.

Nascondere gli oggetti solo nel layout corrente

Per nascondere gli oggetti nel layout corrente “locale”, tenere premuto [Ctrl]/[Command] quando si seleziona “Nascondi/Mostra” come descritto in precedenza.

⚠ Non è possibile quando si nascondono le note, solo nascondendo altri simboli.

⇒ Gli oggetti nascosti si possono spostare in un layout con un clic-destro sul marker “Nascondi” e selezionando “Sposta Su Layout”.

Visualizzare gli oggetti nascosti

La barra dei filtri (visualizzata facendo clic sul pulsante “Configura il layout della finestra” nella toolbar e attivando l'opzione Filtri) contiene due opzioni relative agli oggetti nascosti:

- Attivando l'opzione “Note Nascoste”, nello spartito appaiono tutte le note nascoste. Disattivando “Note Nascoste” le note si nascondono di nuovo.

- Attivando l'opzione “Nascondi”, tutti gli oggetti nascosti (tranne le note) sono indicati da un marker di testo “Nascondi”.



Visualizzare un oggetto

1. Assicurarsi che nella barra di filtro sia attiva l'opzione “Nascondi”.
2. Fare clic sul marker di testo “Nascondi” sotto l'oggetto che si desidera visualizzare ancora. Il testo è selezionato.
3. Premere [Backspace] o [Canc]. Gli oggetti vengono visualizzati. È disponibile la funzione Annulla.

Visualizzare tutti gli oggetti

Selezionando di nuovo “Nascondi /Mostra” dal menu Partiture, vengono visualizzati tutti gli oggetti nascosti.

- Si può usare anche la funzione Reinizializza Layout per visualizzare in maniera permanente note e oggetti nascosti (riferirsi a [“Reinizializza Layout”](#) a pag. 207).

Visualizzare una nota nascosta

Sebbene sia possibile visualizzare tutte le note nascoste inserendo la spunta nel box Note Nascoste sulla barra di filtro, è possibile renderne alcune di nuovo visibili “in maniera permanente”:

1. Attivare il box di spunta Note Nascoste nella barra di filtro.
2. Selezionare le note da “non-nascondere”. Nella finestra di dialogo Preferenze (Partiture–Colori per Altre Applicazioni), è possibile impostare il colore per le note nascoste.
3. Doppio-clic su una delle note.
4. Disattivare l'opzione Nascondi Nota nella finestra di dialogo Imposta Info Nota e fare clic su Applica.

Colorare le note

Con il menu a tendina Colore nella toolbar è possibile colorare le note a scopi didattici, ad esempio. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione [“Colorare le note”](#) a pag. 138.

Pause multiple

Più pause consecutive possono essere visualizzate automaticamente come pause multiple. Procedere come segue:

1. Aprire le Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Layout.
2. Impostare l'opzione Pausa Multipla sul numero di misure "ammesse" prima che Nuendo le visualizzi come pause multiple.
Per esempio, un valore 2 significa che tre o più misure vuote consecutive sono visualizzate da una pausa multipla. Impostando questa opzione su "Spento" le pause multiple non sono usate.
3. Fare clic su Applica e chiudere la finestra di dialogo. Le pause multiple appaiono nello spartito.



Una pausa multipla su tre misure

Dividere le pause multiple

Per dividere una lunga pausa multipla in più pause multiple più brevi, procedere come segue:

1. Doppio-clic sul simbolo di pausa multipla. Si apre la finestra di dialogo Dividi Pausa Multipla:



2. Nella finestra di dialogo, inserire il numero di misura alla quale ci deve essere la prima separazione.
3. Fare clic su OK.
Se servono più separazioni, fare doppio-clic su qualsiasi simbolo di pausa multipla e procedere come sopra.

⚠ Il programma separa automaticamente le pause multiple in corrispondenza di cambi di indicazione tempo, doppie stanghette di misura, segni di ripetizione e prova.

Aspetto della pausa multipla

La pagina Progetto nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura dispone di varie sotto-pagine nelle quali è possibile definire le impostazioni per le pause multiple:

- La sotto-pagina "Stile di Notazione" presenta le seguenti opzioni riguardanti le pause multiple:

Opzione	Descrizione
Pause Multiple – Stile Sacro	Se attiva, le pause multiple appaiono in stile ecclesiastico (barre verticali), invece che con il normale simbolo orizzontale.
Pause Multiple – Numeri su Simbolo	Se attiva, i numeri appaiono sopra il simbolo di pausa multipla invece che sotto.
Pause Multiple – Sposta Pause con lo strumento Layout	Se attiva, le pause scattano automaticamente a posizioni "intelligenti" nello spartito (cioè posizioni usate nella notazione regolare) quando sono spostate con lo strumento Layout. Se non è attiva, le pause si possono collocare a piacere.
Numero di Misure – Visualizza Sezione con Pause Multiple	Quando è attiva e sono visualizzati i numeri delle misure, i numeri delle misure di una pausa multipla verranno visualizzati sottoforma di intervallo.

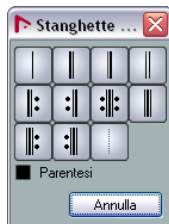
- Nella sotto-pagina Spaziature, si può regolare altezza e larghezza dei simboli di pausa multipla.
- Nella sotto-pagina Impostazioni Testo, si può scegliere un font per i numeri delle pause multiple (selezionare "Pause Multiple" nel menu "Font Per" ed eseguire le impostazioni desiderate).

Modifica delle stanghette di misura

Modifica di stanghette di misura esistenti

Per ogni stanghetta, si può scegliere una stanghetta singola regolare, doppia, con un segno di ripetizione, ecc.

1. Fare doppio-clic sulla stanghetta per la quale si desidera modificare le impostazioni.
Si apre una finestra con vari tipi di stanghette di misura.



2. Se si vuole visualizzare la stanghetta con “parentesi”, attivare il box di spunta Parentesi.

Ciò ha senso solo per i segni di ripetizione.



3. Fare clic sul tipo di stanghetta desiderato.

La finestra si chiude e cambia il tipo di stanghetta di misura.

4. Se non si vogliono visualizzare le stanghette di misura all'inizio delle parti, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, nella sotto-pagina Progetto–Notazione (categoria Stanghetta di Misura) e attivare l'opzione “Nascondi prima stanghetta nelle parti”.

⇒ I tipi di stanghetta fanno parte del layer di progetto – tutte le modifiche eseguite si riflettono in tutti i layout.

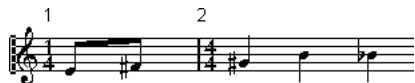
Creare degli anacrusi

Usando la funzione Anacrusi

Con questo metodo, l'anacruso contiene esattamente il numero di quarti visualizzato. Se quindi si ha un anacruso da un quarto, quindi, il progetto inizia con una misura da 1/4.

1. Cambiare l'indicazione tempo della prima misura alla durata dell'anacruso.
2. Inserire un'indicazione tempo adatta (l'indicazione tempo usata lungo tutto il progetto) nella seconda misura. Per inserire un'indicazione tempo, selezionarla nella sezione “Indicazione Tempo” dell'Inspector dei Simboli e fare clic nella Partitura con lo strumento Disegna.

3. Inserire le note dell'anacruso nella prima misura.



La prima misura prima delle modifiche

4. Doppio-clic sull'indicazione tempo della misura anacruso.

Si apre la finestra di dialogo Modifica Indicazione Tempo.

5. Attivare l'opzione “Anacrusi” e fare clic su OK.



A questo punto, l'indicazione tempo della prima misura diventa quello della seconda, mentre l'indicazione tempo nella seconda misura è nascosto.



6. Se si usano i numeri di misure, doppio-clic sul primo numero di misura ed inserire un valore offset di -1.

7. Regolare la visualizzazione dei numeri di misure e nascondere lo “0” nella prima misura.

Nascondendo le pause

Con questo metodo, la prima misura ha la stessa indicazione tempo delle misure successive – solo che appare solo come una misura di anacruso:

1. Inserire le note dell'anacruso nella prima misura.



La prima misura prima delle modifiche

2. Nascondere le pause che precedono le note.
3. Trascinare la stanghetta tra la misura uno e due per regolare la larghezza.



Dopo aver inserito la misura e tracciato la stanghetta di misura

4. Se si desidera, spostare le note nella misura anacruso tramite lo strumento Layout.

5. Se si usano i numeri di misure, regolarli come descritto nell'esempio precedente.



L'anacruso finale

Impostare il numero di misure nella pagina

Automaticamente

▪ Quando si apre per l'editing una nuova combinazione di tracce, il numero di misure nella pagina è determinato dal valore "Numero iniziale di Misure per Rigo" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Modifica).

▪ Nella finestra Layout Automatico (riferirsi a "[Layout Automatico](#)" a pag. 205) si stabilisce il numero massimo di misure nel rigo.

Manualmente

In Modalità Pagina, si ha il pieno controllo sul numero di misure visualizzato nella pagina, tramite le opzioni nella finestra di dialogo Numero di Misure oppure gli strumenti.

⇒ L'opzione "Numero Massimo di Misure" nella finestra Layout Automatico (riferirsi a "[Layout Automatico](#)" a pag. 205), andrebbe usata prima di regolare manualmente il numero di misure.

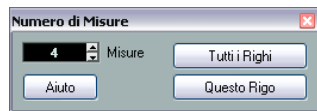
Finestra di dialogo Numero di Misure

1. Attivare un rigo nel sistema in cui si desidera eseguire le modifiche.

Ad esempio, se tutto sembra funzionare bene fino al quinto sistema, attivare uno dei rigi in questo sistema.

2. Scorrere il menu Partiture e selezionare "Numero di Misure" dal sotto-menu Layout Avanzato.

Si apre la finestra di dialogo Numero di Misure.



3. Impostare il numero di misure desiderato nella pagina.

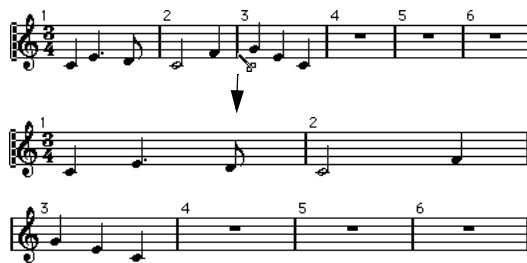
▪ Per cambiare il numero di misure nel solo rigo attivo, scegliere l'opzione "Questo Rigo".

▪ Per cambiare il numero di misure nel rigo attivo e in quelli successivi, scegliere l'opzione "Tutti i Righi".

In altre parole, per impostare lo stesso numero di misure in tutti i sistemi e in tutte le pagine, attivare il primissimo rigo e usare l'opzione Tutti i Righi.

Usando gli strumenti di editing

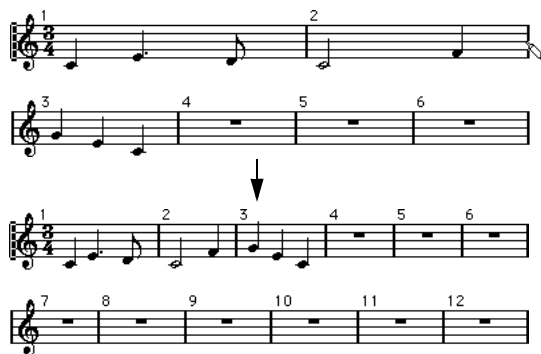
▪ Per fare in modo che una misura "cada" su un nuovo rigo, fare clic con lo strumento Separa sulla relativa stanghetta.



Prima e dopo lo spostamento verso il basso di un rigo, della terza misura

▪ Per riportare la misura al rigo precedente, fare clic con lo strumento Incolla sull'ultima stanghetta del rigo più in alto dei due.

Vengono in pratica spostate tutte le misure dal rigo inferiore a quello superiore.



Spostare le stanghette

Per le operazioni che seguono si possono usare lo strumento Selezione Oggetto o lo strumento Layout.

Spostare una stanghetta di misura

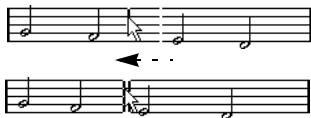
Trascinando una stanghetta a sinistra o destra, le misure intorno vengono regolate in proporzione.

Spostare le stanghette in tutti i righi

Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si trascina una stanghetta, tutte le stanghette sotto quella trascinata si muovono di conseguenza.

Spostare una singola stanghetta separatamente

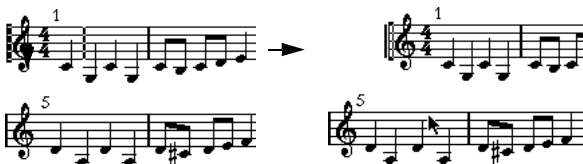
Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] mentre si trascina una stanghetta, le larghezze delle misure intorno non sono influenzate.



Eseguire un'indentazione su una stanghetta

- Per creare un'indentazione, trascinare la prima o l'ultima stanghetta su un rigo.

Le dimensioni di tutte le misure sono regolate in proporzione.



Prima e dopo il trascinamento della prima stanghetta di misura nel primo rigo

Eseguire indentazioni su più stanghette

Tenendo premuto [Alt]/[Option] e trascinando la prima o l'ultima stanghetta in un sistema, tutti i sistemi successivi assumono la stessa indentazione. Per fare in modo che tutte le linee in tutte le pagine vengano modificate nello stesso modo, tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare la stanghetta di misura appropriata nel primo sistema della partitura.

L'ultima stanghetta nello spartito

Quando si occupa di spostare l'ultima stanghetta e spaziare le misure nell'ultimo rigo in modo adeguato. Si può però agire manualmente trascinando l'ultima stanghetta, se si desidera. Per cambiare il tipo dell'ultima stanghetta, fare doppio-clic su di essa e scegliere il tipo desiderato.

Resettare la spaziatura tra le misure

Per riportare la spaziatura tra le misure ai valori standard (resettare) per più righi, procedere come segue:

1. Individuare il primo rigo per il quale si desidera resettare la spaziatura tra le misure e attivare un rigo in quel sistema.
2. Selezionare "Numero di Misure" dal sotto-menu Layout Avanzato del menu Partiture.
3. Specificare il numero di misure che ci sono già sul rigo.

4. Fare clic su "Questo Rigo".

Se si fa clic su "Tutti i Righi" si resettano le stanghette di misura di tutti i righi nello spartito (riferirsi a ["Finestra di dialogo Numero di Misure"](#) a pag. 202).

5. Chiudere la finestra di dialogo.

La spaziatura tra le misure viene resettata per il rigo corrente selezionato e per tutti quelli successivi.

Trascinare i righi

Per le operazioni che seguono si possono usare lo strumento Freccia o lo strumento Layout.

⇒ Lo spostamento dei righi può avvenire solamente in Modalità Pagina.

Aggiungere spazio tra due righi doppi

1. Individuare il primo rigo nel sistema inferiore dei due che si desidera distanziare.
2. Fare clic appena a sinistra della prima stanghetta e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Si seleziona l'intero rigo.
3. Trascinare in basso fino a raggiungere la distanza tra i righi desiderata e rilasciare il pulsante del mouse.



Prima...



...e dopo il trascinamento del sistema superiore

Impostare la stessa distanza tra righi doppi

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare il primo rigo del secondo sistema, fino a raggiungere la distanza desiderata tra questo e il primo sistema.
2. Rilasciare il pulsante del mouse. Sono regolate opportunamente le distanze tra tutti i sistemi.

⚠ Questa operazione influenza il sistema che si trascina e tutti i sistemi successivi.

Impostare la distanza tra i righi in un rigo doppio

1. Individuare il rigo inferiore nel rigo doppio da distanziare.
2. Fare clic appena a sinistra della sua prima stanghetta di misura e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Si seleziona l'intero rigo.
3. Trascinare in basso o in alto e rilasciare il pulsante del mouse.

Viene impostata la nuova distanza tra i due righi.



Distanziare i righi in un sistema di piano.



Impostare la stessa distanza tra i righi in più sistemi

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare il rigo desiderato, come descritto in precedenza.
2. Rilasciare il pulsante del mouse. I righi corrispondenti in tutti i sistemi successivi si spostano opportunamente.

Spostare un solo rigo

Per spostare un rigo senza influenzare in alcun modo altri righi:

1. Tenere premuto [Ctrl]/[Command].
2. Trascinare un qualsiasi rigo, come descritto in precedenza.

Spostare i righi tra le pagine

Usando i comandi "Sposta Alla Pagina Successiva/Precedente" nel menu contestuale Rigo, è possibile modificare rapidamente le interruzioni delle pagine.

Spostare i righi alla pagina successiva

1. Individuare e attivare il rigo che si desidera spostare in cima alla pagina successiva.

Può essere un rigo qualsiasi, tranne il primo nella pagina.

2. Fare clic-destro nel rettangolo blu a sinistra del rigo e selezionare "Sposta Alla Pagina Successiva" dal menu contestuale.

Il rigo attivo (e tutti quelli successivi nella pagina) sono spostati alla pagina successiva.

Spostare i righi alla pagina precedente

1. Attivare il rigo in cima alla pagina.

Se è attivo un qualsiasi altro rigo, l'opzione "Sposta Alla Pagina Precedente" non può essere usata. Inoltre, essa non funziona sul primo rigo nella prima pagina.

2. Fare clic-destro nel rettangolo blu a sinistra del rigo e selezionare "Sposta Alla Pagina Precedente" dal menu contestuale.

Il rigo attivo, e quelli nei righi successivi per i quali c'è spazio, sono spostati alla pagina precedente. Se la pagina precedente è già "piena", non accadrà niente.

Inserire parentesi e graffe

Parentesi e graffe vengono aggiunte nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Le impostazioni che si eseguono sono specifiche per il layout corrente; è possibile cioè impostare diverse parentesi e graffe per varie configurazioni di tracce.

1. Aprire le Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Layout.

Nell'Elenco Tracce, si trovano colonne per graffe ({) e parentesi ([]).

2. Fare clic in una delle colonne e trascinare in basso nell'elenco per racchiudere i righi desiderati.

La colonna indica graficamente i righi racchiusi in graffa o parentesi.

{	}	Traccia	T	N	L	D
		Violin I	✓	✓	✓	
		Violin II				
		Disegna Parentesi	✓	✓	✓	

Fare clic sul primo rigo per il quale si desidera inserire una parentesi o una graffa...

...e trascinare in basso nell'elenco per racchiudere i righi desiderati.

{	}	Traccia	T	N	L	D
		Violin I	✓	✓	✓	
		Violin II	✓	✓	✓	

3. Chiudere la finestra di dialogo.

Lo spartito appare con parentesi e graffe in base alle impostazioni definite.

- Per modificare parentesi e graffe nella finestra, trascinare le estremità dell'indicatore nell'elenco.

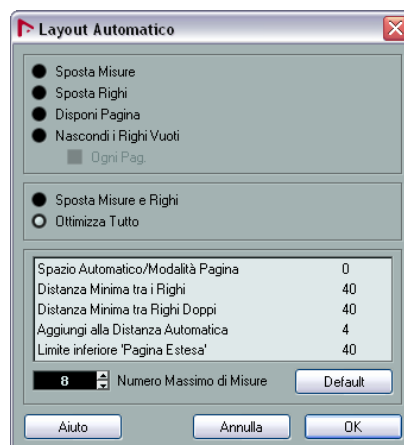
- Per rimuovere una parentesi o una graffa, fare clic sul rispettivo indicatore nell'elenco.

⇒ È possibile avere automaticamente stanghette di interruzione basate sulle parentesi inserite – riferirsi a "Stanghette di misura interrotte" a pag. 207.

⇒ Se nella finestra di dialogo Preferenze (Partiture–Modifica) è attiva l'opzione "Mostra le Graffe in modalità Modifica", parentesi e graffe appaiono anche in Modalità Modifica.

Layout Automatico

Questa voce del menu Partiture apre una finestra di dialogo contenente varie opzioni. Attivando una di queste, il programma "scorre" la partitura ed effettua aggiustamenti alla larghezza delle misure, alla distanza tra i righi, ecc.; le parti e le proprietà della partitura che ne vengono influenzate, dipendono dalle opzioni che sono state attivate/disattivate.



⚠ Le regolazioni automatiche di layout sono eseguite come se le facesse a mano l'utente. Se c'è qualcosa che non va, quindi, si può sempre intervenire manualmente, come descritto in precedenza.

⇒ È anche possibile aprire la finestra di dialogo Layout Automatico facendo clic sul pulsante Layout Automatico sulla toolbar estesa.



Sposta Misure

Questa funzione analizza il rigo doppio attivo corrente e tenta di regolare le larghezze delle misure, in modo che note e simboli abbiano lo spazio maggiore possibile. Non è influenzato il numero di misure nel rigo.

- Si può applicare questa funzione a più righe in una volta, tracciando un rettangolo di selezione sui rispettivi bordi sinistri e selezionando Sposta Misure.

Sposta Righe

Cambia la larghezza delle misure (come “Sposta Misure”) ma anche la distanza verticale del rigo attivo e di quelli successivi.

Disponi Pagina

Corregge il layout verticale dei righe nella pagina corrente, in modo che questi “riempiano la pagina”. In altre parole, rimuove lo spazio vuoto alla base della pagina.

Nascondi i Righe Vuoti

Nasconde tutti i righe vuoti, da quello attivo, fino alla fine dello spartito. Si noti che in questo caso i righe polifonici/separati sono trattati come un'entità unica, se la chiave nel sistema superiore è diversa da quella nel sistema inferiore. Uno spartito di piano, quindi, è considerato “vuoto” solo se non ci sono note in entrambi i righe.

- Se nella barra di filtro è attiva l'opzione “Nascosto”, i righe nascosti sono indicati da un marker con la scritta “Nascondi:Nome” (ove “Nome” è il nome del rigo). Per vedere i righe nascosti, cancellare i rispettivi marker “Nascondi”.

- Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partitura-Modifica) è attiva l'opzione “Layout Automatico: Non Nascondere il primo rigo”, i righe nel primo rigo doppio non sono nascosti, anche se sono vuoti.

Ciò è utile, ad esempio, quando si scrive uno spartito orchestrale e nella prima pagina si vuole vedere il “layout” completo dell'orchestra, senza nascondere niente.

Ogni Pag.

Attivare questa opzione per applicare le opzioni precedenti a tutte le pagine. Si noti che questa impostazione è applicata dal rigo attivo in poi. Per applicarla a tutte le pagine nello spartito, si deve attivare il primissimo rigo (cioè il primo rigo nella prima pagina).

Sposta Misure e Righe

Questa funzione combina le funzioni “Sposta Misure”, “Sposta Righe” e “Ogni Pag.” e inoltre calcola automaticamente il numero di misure nella pagina – questa funzione cerca di ottimizzare il numero di misure nella pagina per ogni rigo (con il numero massimo di misure definite nella finestra di dialogo).

Ottimizza Tutto

Tutte le funzioni precedenti in un sol colpo. Il processo può richiedere tempo, ma in genere dà ottimi risultati.

Altre funzioni

Nella parte bassa della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

Impostazione	Descrizione
Spazio Automatico/Modalità Pagina	Maggiore è il valore, maggiore è lo spazio consentito per ciascun elemento della partitura (e quindi, minore il numero di misure nella pagina).
Distanza Minima tra i Righe	Quando si usa una funzione Layout Automatico che sposta i righe (che modifica cioè la distanza verticale tra i righe), questa impostazione determina la distanza minima tra i righe.
Distanza Minima tra Righe Doppi	Regola allo stesso modo la distanza minima tra i righe doppi.
Aggiungi alla Distanza Automatica	Questo numero viene aggiunto alla distanza tra i righe che verrà aggiunta quando si usa una qualsiasi delle funzioni di Layout Automatico. Più alto è il valore, maggiore è la distanza tra i righe.
Limite inferiore 'Pagina Estesa'	Questo verrà aggiunto allo spazio bianco che compare in fondo a una pagina quando si usano le funzioni Disponi Pagina.
Numero Massimo di Misure	Consente di specificare il numero massimo di misure per rigo usando le funzioni “Misure e Righe” o “Ottimizza Tutto”.

⇒ Le funzioni “Sposta Misure” e “Sposta Ogni Misura” (“Sposta Misure” + “Ogni Pag.”) sono disponibili anche nel menu contestuale Rigo (che si apre con un clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del rigo attivo).

Reinizializza Layout

Questa funzione cancella gli elementi di layout invisibili, cosa che in realtà riporta lo spartito alle impostazioni di default.

1. Selezionare “Reinizializza Layout...” dal menu Partiture.

Si apre la finestra di dialogo Reinizializza Layout.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Note Nascoste	Visualizza di nuovo permanentemente le note nascoste.
Nascosto	Visualizza di nuovo permanentemente tutti gli altri oggetti nascosti.
Quantizza	Elimina tutti gli elementi Quantizza Visualizzazione.
Strumento Layout	Resetta tutte le posizioni di note, chiavi, legature di portamento e valore, alterate con lo strumento Layout.
Gruppi	Resetta i gruppi sotto i tratti d'unione ai valori standard.
Cutflag	Cancella tutti gli eventi cutflag.
Gambi/Tratti	Resetta la lunghezza di tutti i gambi e l'inclinazione dei tratti d'unione regolati a mano.
Coordinate	Rimuove tutta la spaziatura manuale di simboli nota e legatura.

2. Attivare gli oggetti da cancellare o resettare alle impostazioni standard.
3. Fare clic su “Questo Rigo” per azzerare solo il rigo attivo o su “Tutti i Righi” per azzerare tutti i righi attivi nello spartito.

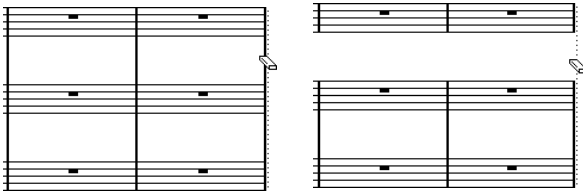
Stanghette di misura interrotte

Capita di non volere una stanghetta di misura che si estende in verticale su tutto un rigo doppio. In tal caso, si può “spezzare” la stanghetta di misura.

Manualmente

Stanghette interrotte in un rigo doppio

1. Selezionare lo strumento Cancella.
 2. Fare clic su una stanghetta di misura che collega i due righi.
- Tutte le stanghette tra questi due righi (tranne la prima e l'ultima) sono spezzate. Per spezzare la prima o l'ultima stanghetta di un doppio rigo, si deve fare clic direttamente su una di esse.



Prima e dopo avere separato le stanghette di misura tra due righi.

Stanghette spezzate in più righi doppi

Tenendo premuto [Alt]/[Option] e facendo clic su una stanghetta di misura (come descritto in precedenza), si spezzano le stanghette di misura corrispondenti in tutti i righi doppi successivi.

Unire nuovamente le stanghette di misura spezzate

Per unire stanghette di misura interrotte, usare lo strumento Incolla.

1. Selezionare lo strumento Incolla.
 2. Fare clic su una delle stanghette di misura nel rigo sopra le stanghette di misura spezzate.
- Sono unite tutte le stanghette di misura tra questi righi nel rigo doppio.
- Per unire più stanghette di misura in molti righi doppi, tenere premuto [Alt]/[Option] e fare clic con lo strumento Incolla.
- Le stanghette di misura tra i righi corrispondenti sono unite in tutti i righi doppi successivi.

Automaticamente

Se sono state aggiunte parentesi ad alcuni righi nella pagina Layout della finestra di dialogo Impostazioni Partitura (riferirsi a [“Inserire parentesi e graffe”](#) a pag. 205) è possibile avere delle stanghette di misura spezzate tra ogni “sezione” racchiusa dalle parentesi, in modo da avere una chiara indicazione sui righi che stanno insieme:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura dal menu Partiture e, nella pagina Progetto, selezionare la sotto-pagina “Stile di Notazione”.
 2. Nella sezione Stanghette di Misura, individuare e attivare l'opzione “Interrompi le stanghette di misura con le Parentesi”.
- L'opzione Taglia le Ultime Parentesi determina se l'interruzione delle stanghette di misura devono essere applicate anche alla stanghetta di misura situata alla fine di ogni rigo.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come configurare una drum map.
- Come configurare un rigo per le note di batteria.
- Come inserire e modificare le note di batteria.
- Come usare un rigo di batteria ad una sola linea.

Premessa: Drum map nell'Editor delle Partiture

Quando si scrive una partitura per batteria, si può assegnare solo una nota a ciascuna altezza. È possibile anche definire diverse teste nota per i diversi valori nota!

Tuttavia, per usare al meglio questa funzione, è necessario capire qualcosa sulle drum map e sul loro impiego nell'Editor delle Partiture.

Drum map

Nuendo gestisce l'editing di batteria per mezzo delle drum map (consultare il capitolo [“Lavorare con le parti di batteria e percussioni”](#) a pag. 59). Nell'Editor delle Partiture, la drum map visualizza teste nota diverse in base alla varie altezze.

Per accedere alla drum map, selezionare “Impostazioni Drum Map” dal menu MIDI.

Impostazioni Drum Map									
Funzioni									
Drum Map		Altezza no	Instrument	Quantizza	M	Nota-I	Nota-O	Canali	Uscita
GM Map			C1	Bass Drum	1/16		C1	10	Traccia
			CH1	Side Stick	1/16		CH1	CH1	Traccia
			D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	Traccia
			D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	Traccia
			E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	Traccia
			F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	Traccia
			F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	Traccia
			G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	Traccia
			G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	Traccia
			A1	Low Tom	1/16		A1	A1	Traccia
			A#1	Open Hi-Hat	1/16		A#1	A#1	Traccia
			B1	Low Middle Tom	1/16		B1	B1	Traccia
			C2	High Middle Tom	1/16		C2	C2	Traccia
			CH2	Crash Cymbal 1	1/16		CH2	CH2	Traccia
			D2	High Tom	1/16		D2	D2	Traccia
			D#2	Freccia Destra	1/16		D#2	D#2	Traccia
			E2	Chinese Cymbal	1/16		E2	E2	Traccia
			F2	Ride Bell	1/16		F2	F2	Traccia
			F#2	Tambourine	1/16		F#2	F#2	Traccia

Opzione	Descrizione
Simbolo di Testa	Facendo clic in questa colonna si apre una finestra nella quale è possibile scegliere un simbolo di testa nota per il suono. Se nella finestra è attiva l'opzione "Usa Teste Doppie", si può invece selezionare una coppia di teste nota.
Voce	Fa in modo che tutte le note a una determinata altezza appartengano a una certa voce, in modo che, ad esempio, pause e direzione dei gambi siano gestiti allo stesso modo.

⚠ Si noti che in un progetto è possibile creare molte drum map diverse. Quella che si ha dipende dalla drum map che è assegnata alla traccia modificata. Queste drum map sono totalmente indipendenti l'una con l'altra (cioè ogni altezza può avere impostazioni diverse in drum map diverse).

Inizializzare le altezze nota visualizzate

Se si seleziona "Inizializza Visualizzazione Note" dal menu a tendina Funzioni nell'angolo superiore sinistro della finestra di dialogo Impostazioni Drum Map, tutti i valori di altezza note visualizzati vengono azzerati, in modo che l'altezza note e l'altezza note visualizzata siano le stesse per ciascun suono/nota.

Coppie di teste nota

Non è solo possibile visualizzare i vari suoni di batteria con teste nota diverse; si possono anche visualizzare teste note diverse per valori nota differenti:

1. Attivare il box di spunta "Usa Teste Doppie".

La colonna "Simbolo di Testa" mostra ora due simboli di testa nota per ogni suono di batteria.



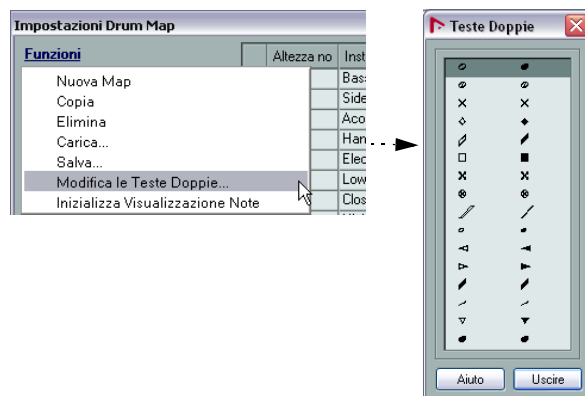
Tutti i simboli di testa nota organizzati in coppie – di default una testa "vuota" e una testa "piena". Come per le normali note, le teste nota "vuote" sono usate per i valori nota da 1/2 e superiori, mentre le teste nota "piene" sono usate per i valori nota da 1/4 e inferiori.

2. Per selezionare una coppia di testa nota per un suono/nota di batteria, fare clic nella colonna Simbolo di Testa per aprire il menu a tendina e scegliere la nuova coppia.

Personalizzare le coppie di testa nota

Se le coppie di testa nota di default non piacciono, si possono modificare:

1. Selezionare "Modifica le Teste Doppie" dal menu a tendina Funzioni.



2. Per far diventare un simbolo una coppia, cliccarci sopra e selezionare un nuovo simbolo dal menu a tendina.

3. Al termine, fare clic su Uscire per chiudere la finestra.

Editing delle drum map nella partitura

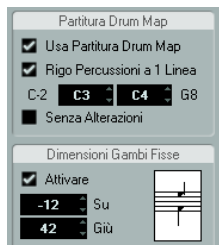
Attivando il box di spunta "Modifica nelle Partiture" nella finestra Impostazioni Drum Map, è possibile cambiare le impostazioni per le drum map direttamente nella partitura:

- Trasportando una nota, cambia l'altezza visualizzata del suono di batteria – la nota reale non è trasportata.
- Un doppio-clic su una nota consente di eseguire le impostazioni di testa nota per quel suono di batteria.
- Usando la funzione "Sposta su Voce" si cambia l'assegnazione della voce per il suono di batteria.

⇒ Per farlo, si deve lasciare aperta la finestra Impostazioni Drum Map – chiudendola, la funzione "Sposta su Voce" si disattiva automaticamente, e sarà possibile eseguire le normali operazioni di editing.

Impostare un rigo per una partitura di batteria

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Opzioni.
2. Assicurarsi che l'opzione "Usa Partitura Drum Map" sia attiva.
3. Per un rigo a linea singola, attivare l'opzione corrispondente (riferirsi a ["Opzione "Rigo Percussioni a 1 Linea" a pag. 212](#)).
4. Per avere tratti d'unione piani, attivare l'opzione corrispondente (riferirsi a ["Gestire i tratti d'unione" a pag. 139](#)).
5. Affinché tutti i gambi finiscano alla stessa posizione, attivare Dimensioni Gambi Fisse e definire una lunghezza per i gambi in su e in giù.



- Per gestire pause e gambi separatamente, usare le voci polifoniche.

Tuttavia, volendo si può comunque attivare l'opzione "Dimensioni Gambi Fisse". Consultare il capitolo ["Voci polifoniche" a pag. 124](#).

Inserire e modificare le note

È come inserire le note in un normale sistema. Tuttavia, usando le drum map, le note vengono modificate usando le rispettive altezze di visualizzazione. Spostando una nota in verticale, quindi, la si sposta ad un'altra altezza di visualizzazione. L'altezza vera e propria che la nota assume, dipende dall'altezza utilizzata dall'altezza di visualizzazione alla quale viene "rilasciata".

⇒ Se la drum map contiene due note alla stessa altezza (Charleston Aperto e Chiuso, ad esempio), la seconda nota si ottiene tenendo premuto [Ctrl]/[Command].

Opzione "Rigo Percussioni a 1 Linea"

Attivando questa opzione nella pagina Opzioni della pagina Rigo nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, nel sistema appare solo una linea. Inoltre, le note possono essere visualizzate solo sotto la linea, sulla linea e sopra la linea stessa.

Per decidere la destinazione delle note, procedere come segue:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Opzioni.
2. Attivare "Usa Partitura Drum Map" e "Rigo Percussioni a 1 Linea".

3. Impostare i due valori di altezza per decidere quali altezze vanno sulla linea.

Le note sotto questo intervallo sono collocate automaticamente sotto la linea, mentre le note sopra l'intervallo appaiono sopra la linea.



Il metodo migliore per inserire e modificare le altezze delle note su un rigo di percussioni a linea singola, consiste nel trascinare le note in alto o in basso osservando il riquadro di visualizzazione Posizione nota del mouse nella Linea di stato.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- Come creare tablature, automaticamente e manualmente.
- Come controllare l'aspetto delle note nelle tablature.
- Come modificare le tablature.

Nuendo è in grado di generare uno spartito in formato tablatura. Può farlo automaticamente, "convertendo" le informazioni MIDI registrate. Si può anche creare una tablatura da zero e inserire le note "a mano".

⚠ Sebbene in questo capitolo si usi il termine "conversione", si noti che la tablatura è una modalità. Si può passare in ogni momento dalla notazione regolare alla tablatura.

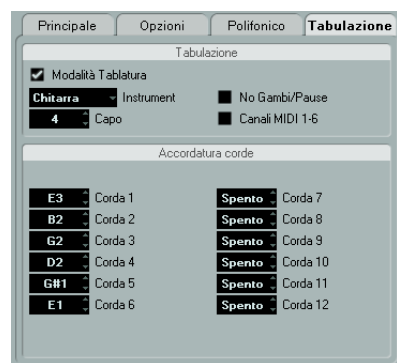
Creare le tablature in automatico

Si presume che si abbia già sullo schermo una partitura regolare. Si consiglia inoltre di eseguire l'editing di base (come ad esempio la quantizzazione) per rendere le note sullo spartito il più leggibili possibile prima di convertirlo in tablatura.

1. Assicurarsi che le note nello spartito stiano all'interno dell'estensione dello strumento.

Note con altezza inferiore rispetto alla corda più bassa dell'accordatura aperta non possono essere convertite.

2. la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la sezione Tabulazione.



3. Attivare "Modalità Tablature".

4. Selezionare uno degli strumenti predefiniti dal menu a tendina.

▪ Se non si usa uno degli strumenti predefiniti, definire l'accordatura aperta di ogni corda nei campi valore.

È possibile creare una tablatura fino a 12 corde. Per disabilitare una corda, impostarla su Spento (il valore più basso).

5. Se desidera usare un capotasto, ad esempio per il quarto tasto, inserire il valore corrispondente nel campo Capo.

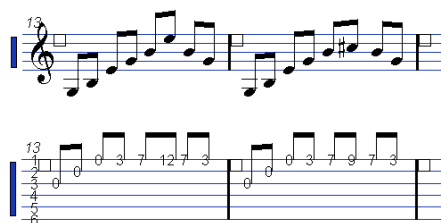
La tablatura si modifica di conseguenza.

6. Impostare "No Gambi/Pause" e "Canali MIDI 1-6".

No Gambi/Pause genera uno spartito nel quale le note sono prive di gambi e tutte le pause sono nascoste. La funzione "Canali MIDI 1-6" è descritta in seguito.

7. Fare clic su Applica.

Appare la tablatura. Si ottengono tante linee nota quante sono le corde attivate. Tutte le note hanno un numero di tasto (fret) al posto delle normali teste nota.



Prima e dopo aver attivato la modalità tablatura.

8. Modificare lo spartito, se necessario.

È possibile regolare impostazioni di Quantizza Visualizzazione, aggiungere simboli, ecc., come sempre. Tuttavia, l'editing delle note vere e proprie è leggermente diverso da quello delle note regolari, vedere di seguito.

Opzione "Canali MIDI 1-6"

Questa funzione visualizza automaticamente le note sulla giusta corda in base ai valori dei rispettivi canali MIDI.

Normalmente, il programma decide automaticamente su quale corda debba essere visualizzata una nota, osservando l'altezza e collocando la nota sulla corda più bassa possibile. Si può poi spostare a mano una nota sulla giusta corda, oppure usare la funzione "Canali MIDI 1-6" per lasciare che sia il programma a spostare le note automaticamente.

1. Molte chitarre sintetizzatore trasmettono ciascuna corda su una canale MIDI diverso. Se si possiede uno di questi strumenti, impostarlo in modo che il MI cantino trasmetta sul canale MIDI 1, la corda SI trasmetta sul canale MIDI 2, ecc.

Questa funzione si può usare con strumenti a corda MIDI che hanno fino a sei corde.

2. Registrare il progetto. Quantizzare e modificare secondo le necessità.

3. Assicurarsi che sia attiva l'opzione "Canali MIDI 1-6" e convertire le note in tablatura, come descritto sopra.

4. Le note sono collocate automaticamente sulle corde giuste.

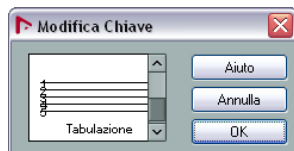
Per esempio, se è stato suonato un "SI" sulla corda MI basso, la nota appare con il numero "7" su quella corda, non con un "2" sulla corda LA.

Creare le tablature a mano

Per configurare un sistema vuoto in cui inserire una tablatura, procedere come segue:

1. Fare doppio-clic sul simbolo chiave nella partitura, per aprire la finestra di dialogo Modifica Chiave.

2. Cambiare la chiave al simbolo della tablatura.



3. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura nella pagina Rigo e selezionare la pagina Opzioni.

4. Impostare "Linee di Sistema" al numero di corde presenti sullo strumento per il quale si scrive la tablatura.

5. Aumentare a 1 o 2 il valore Aggiungi Spazio.

Serve un po' di spazio extra tra le linee nota per far posto alle teste nota numerate.



Impostazioni delle linee di sistema suggerite per una tablatura di chitarra

6. Nella pagina Tabulazione, attivare "Modalità Tablature".



7. Configurare qualsiasi altro parametro serva nella finestra di dialogo e fare clic su Applica.

8. Selezionare lo strumento Inserisci Nota e muovere il puntatore nello spartito.

9. Premere il pulsante del mouse e trascinare verso l'alto o verso il basso, finché la nota compare sulla corda desiderata, con il numero di tasto corretto (è anche possibile verificare l'altezza note nella toolbar come sempre).

Trascinando in alto e in basso, il programma seleziona automaticamente la corda più bassa possibile. Se in una tablatura per chitarra si vuole avere un numero di tasto superiore a 4, ad esempio, si deve usare la funzione "Sposta sulla Corda" (vedere di seguito).



Impostare l'altezza corretta. Usare il riquadro di visualizzazione Posizione nota del mouse nella Linea di stato come guida aggiuntiva.

10. Rilasciare il pulsante del mouse.

La nota viene visualizzata.

Aspetto dei numeri nelle tablature

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto-Impostazioni Testo, sono disponibili delle impostazioni di testo per i numeri nelle tablature. Selezionare "Tablatura" nel menu a tendina "Font per" e scegliere quindi font, formato e stile desiderati per le teste nota numeriche.

Editing

La tablatura può essere modificata come un qualsiasi altro spartito. È possibile spostare le note, gestire i tratti d'unione, le direzioni dei gambi nota, ecc.

Spostare le note su un'altra corda

Per fare in modo, ad esempio, che un "DO" appaia al tasto "8" sulla corda MI basso invece che al tasto "3" sulla corda LA di una chitarra, procedere come segue:

1. Selezionare una nota o una serie di note da spostare su una nuova corda.
2. Fare clic-destro su una delle note selezionate e scegliere la corda desiderata dal sotto-menu "Sposta sulla Corda".

Il numero di tasti viene regolato automaticamente in base all'intonazione dello strumento (definita nella sezione Tabulazione della pagina Rigo nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura).

Spostare le note

Spostare le note in altezza in una tablatura è come inserire le note a mano (vedere in precedenza).

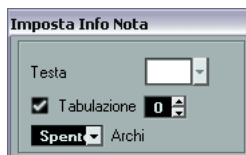
Editing nella Linea Info

È possibile modificare l'altezza delle note nella linea info come sempre. Corda e numero di tasto sono aggiornati automaticamente nello spartito.

Forma della testa nota

Per inserire solo un numero di tasto per le note (Modalità Tablatura disattivata), si può usare la finestra di dialogo Imposta Info Nota sulle note regolari.

1. Fare doppio-clic sulla testa di una nota. Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.
2. Attivare l'opzione Tabulazione e impostare un numero di tasto nel campo valore a destra.



3. Fare clic su Applica.

Presentazione

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

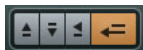
- Come usare la modalità Arranger per fare in modo che la riproduzione segua la struttura della partitura.
- Come usare la funzione Interpretazione MIDI.
- Come usare i simboli crescendo/diminuendo con dinamiche integrate.

⇒ È anche possibile riprodurre le articolazioni nella partitura usando la funzionalità VST Expression. Ciò è descritto nel dettaglio nel capitolo [“VST Expression”](#) a pag. 68.

Partiture e modalità Arranger

Le ripetizioni (stanghette di misura) appaiono in tutti i layout, come i simboli di progetto, quali Segno, Coda, Da Capo, finali, ecc. Affinché la riproduzione in Nuendo segua queste direttive, procedere come segue:

1. Inserire nello spartito le ripetizioni e i simboli di progetto desiderati.
2. Fare clic-destro nella toolbar dell'Editor delle Partiture e accertarsi che sia spuntata l'opzione “Arranger”. Nella toolbar appaiono i pulsanti Arranger.



3. Fare clic sul pulsante Attiva Modalità Arranger nella toolbar e avviare la riproduzione.

La riproduzione segue le ripetizioni e i simboli di progetto presenti nello spartito – le sezioni comprese tra i simboli di ripetizione sono ripetute, la posizione di riproduzione salta all'inizio quando incontra un simbolo Da Capo, e così via.

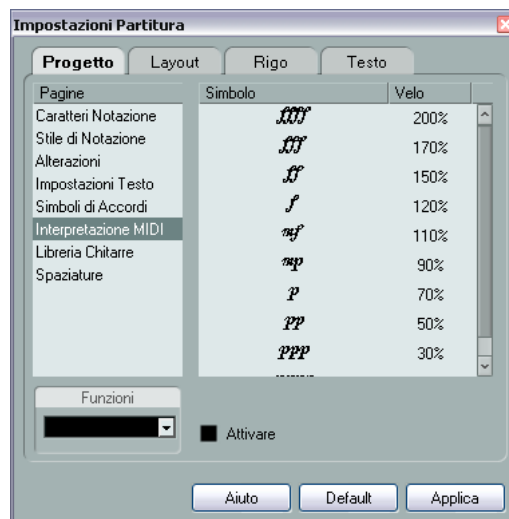
Funzione Interpretazione MIDI

La funzione Interpretazione MIDI interpreta alcuni simboli dinamici, agendo sulla velocity delle note in fase di riproduzione.

⇒ Ciò avviene durante la riproduzione in tempo reale – le note vere e proprie non ne vengono influenzate!

Procedere come segue:

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, aprire la pagina Progetto e selezionare la sotto-pagina Interpretazione MIDI.



Come si può osservare, la finestra di dialogo elenca i simboli dinamici sulla sinistra. A destra si trova una colonna che consente di specificare il modo in cui ciascun simbolo agisce sulla velocity delle note nel momento in cui queste vengono riprodotte.

2. Impostare i simboli dinamici.

Se si imposta il simbolo fortissimo (ff) a indicare Velocity=150% e si inserisce un simbolo fortissimo nella partitura, tutte le note verranno riprodotte con una velocity pari a una volta e mezzo il loro valore effettivo, da quel punto della partitura fino al simbolo dinamico successivo.

3. Per attivare la funzione Interpretazione MIDI, fare clic nel box Attivare.

4. Fare clic su Applica e chiudere la finestra di dialogo. Simboli nota e dinamici influenzano ora le note in riproduzione.

⇒ Affinché le modifiche dinamiche abbiano effetto, la sorgente sonora MIDI deve rispondere alla velocity. Inoltre, si noti che la velocity massima per una nota è sempre 127. Se tutte le note fossero registrate o inserite alla massima velocity, i valori di velocity oltre il 100% non avrebbero alcun effetto.

Simboli di crescendo dinamici

Nella sezione Dinamiche dell'Inspector dei Simboli, si trova un simbolo crescendo speciale:



Esso consente di inserire nello spartito un crescendo o un diminuendo e fare in modo che la velocity nota sia opportunamente regolata durante la riproduzione. Valgono gli stessi criteri della funzione Interpretazione MIDI:

- Le note reali restano intatte– le impostazioni influenzano solo la riproduzione.
- Per poter sentire il crescendo/diminuendo, la sorgente MIDI deve rispondere alla velocity.
- La velocity nota massima è sempre 127. Se le note sono registrate o inserite a valori di velocity superiori, potrebbe non sentirsi la differenza tra un forte e un fortissimo, ad esempio.

Procedere come segue:

1. Selezionare il simbolo di crescendo dinamico e assicurarsi che sia selezionato lo strumento Disegna (riferirsi a ["Inserire i simboli nello spartito"](#) a pag. 153).

2. Fare clic nel punto in cui si vuole far iniziare il crescendo o il diminuendo, trascinare alla posizione in cui deve finire, e rilasciare il pulsante sinistro del mouse.

Di default si inserisce un crescendo da piano (p) a forte (f).



3. Per regolare le dinamiche ad entrambe le estremità del crescendo, fare clic-destro per aprire una palette dalla quale poter selezionare il simbolo dinamico desiderato.

Se si seleziona all'inizio un simbolo dinamico che è più forte di quello alla fine, il simbolo di crescendo cambia automaticamente in un simbolo di diminuendo.

- Nella palette del simbolo iniziale sono disponibili tre opzioni aggiuntive: "cresc", "dim" e "Nessun simbolo" (non appare alcun simbolo).

Selezionando uno di questi, il crescendo o il diminuendo iniziano dalla "dinamica corrente", cioè al livello determinato dai simboli dinamici precedenti nel rigo.

4. Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Progetto, selezionare la sotto-pagina Interpretazione MIDI e assicurarsi che sia inserita la spunta nel box Attivare.

Il simbolo dinamico crescendo/diminuendo utilizza la funzione Interpretazione MIDI, e applica la scalatura di velocity configurata per i simboli dinamici in questa finestra di dialogo.

5. Avviare la riproduzione.

Si dovrebbe sentire che il crescendo o il diminuendo influenzano le velocity delle note.

Panoramica

Questo capitolo fornisce alcune utili informazioni sulle tecniche di editing e molte risposte a numerose domande che ci si potrebbe porre lavorando con l'Editor delle Partiture. Per maggiori informazioni sulle funzioni citate, consultare l'indice del manuale e cercare nei capitoli precedenti.

Tecniche utili di editing

Usare questa sezione per approfondire maggiormente alcune tecniche di editing, utili per poter usare con maggiore efficienza le funzioni delle partiture.

Spostare una nota senza trasportarla

Se si tiene premuto [Ctrl]/[Command] mentre si sposta una nota (o più note), saranno possibili solamente i movimenti in senso orizzontale, perciò non sarà necessario preoccuparsi che le note vengano trasportate. Si può anche configurare un comando da tastiera per questa funzione, nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera (categoria Smussa).

Spostare e distanziare più righi

Se si ha un certo numero di righi che si desidera visualizzare ad uguale distanza (per esempio, tutti gli archi di un rigo esteso in una partitura orchestrale), si può usare la finestra Info Posizione:

1. Aprire le Preferenze (pagina Partiture–Modifica) e disattivare l'opzione "Spaziature Globali per il Rigo con [Alt Gr]/[Option]-[Command]".
 2. Nello spartito, selezionare i righi da regolare a uguale distanza.
 3. Aprire la finestra Info Posizione facendo clic nel riquello.
 4. Usare le opzioni Al Rigo Precedente o Al Rigo Successivo per specificare la distanza desiderata tra i righi. Tutti i righi selezionati sono distanziati in base alle impostazioni eseguite.
- Se è stato fatto ciò mentre è attiva l'opzione "Spaziature Globali per il Rigo con [Alt Gr]/[Option]-[Command]", ne sono influenzati tutti i righi nella partitura.

Voci polifoniche

Se si sta lavorando con una partitura completa con più di uno strumento in un rigo (2 flauti, 2 trombe, ecc.), andrebbero usate le voci polifoniche. Anche nel caso in cui entrambi gli strumenti suonano le stesse note, andrebbero inserite le note per entrambi gli strumenti (si possono silenziare le note della seconda voce, se è ciò che si desidera in fase di riproduzione). Facendo in questo modo, è molto più facile estrarre singole parti in seguito usando il comando "Estrai Voci".

Uso delle maniglie delle misure

Con un doppio-clic su una maniglia di misura, si apre la finestra di dialogo Copia Misura. Questa funzione è ideale per copiare gli accenti, ma si può anche usare per copiare fraseggi di batteria, ecc. riferirsi a ["Spostare e duplicare con le maniglie delle misure"](#) a pag. 163.

- Tenendo premuto [Shift] e con doppio-clic su una maniglia di misura, sono selezionate quella misura e la misura successiva.

Questo è un metodo comodo per copiare fraseggi di due o più misure in una sola volta.

Copiare una sezione con oggetti "invisibili"

Se si desidera copiare e incollare una sezione contenente elementi nascosti, tratti d'unione e gambi modificati, ecc., vi sono due modi di procedere:

- Usare la barra di filtro di visualizzazione per visualizzare gli indicatori nello spartito, poi selezionare questi indicatori insieme alle note prima della copia. Per accertarsi che le note vengano copiate con la relativa formattazione, ecc.
- Fare doppio-clic sulla maniglia di misura di una delle misure, e assicurarsi che tutti i tipi d'evento che interessano siano attivati nella finestra di dialogo. Selezionare poi le misure da copiare, facendo clic sulle rispettive maniglie di misura e copiarle con un [Alt]/[Option]-trascinamento delle maniglie stesse.

Per maggiori informazioni, riferirsi a ["Spostare e duplicare con le maniglie delle misure"](#) a pag. 163.

Funzione “Note di Partitura -> MIDI”

Questa funzione converte i dati che appaiono nella partitura in dati MIDI. Supponiamo, ad esempio, che lo spartito vada bene per il 99%. Eppure a causa dell'1% si devono disattivare alcune impostazioni del pentagramma (come Riordina Durate, No Sovrap. o Quantizzazione Automatica), cosa che rende illeggibili altre parti dello spartito. In questo caso, provare ad usare la funzione “Note di Partitura -> MIDI”. Si noti che è meglio lavorare su una copia della traccia! Per maggiori informazioni, riferirsi a [“Funzione “Note di Partitura -> MIDI”” a pag. 100.](#)

Ottimizzare le pause

È possibile sostituire un numero consecutivo di misure vuote con una pausa multipla, riferirsi a [“Pause multiple” a pag. 200.](#)

Linee di sistema a zero

Non avere alcuna linea di sistema può sembrare un'assurdità. Questa opzione, però, consente di creare subito parti con degli accordi (riferirsi a [“Usare la funzione Crea Simboli di Accordo” a pag. 175.](#)

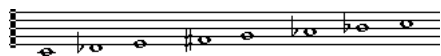


Una partitura creata specificando “0” linee di sistema

Esempi e scale

Per creare esempi di scale e simili, usare l'opzione Real Book e nascondere manualmente tutti i simboli all'inizio del primo rigo, per fare in modo che lo spartito appaia come una serie di rigi separati non collegati tra loro.

Si ricorda che è possibile anche nascondere le stanghette di misura.



Una scala di esempio senza stanghette di misura

Controllare ordine e aspetto degli ornamenti

Normalmente, le note d'ornamento sono unite da tratti d'unione. Il loro ordine sotto il tratto d'unione dipende dal relativo ordine nella traccia. Basta collocare un ornamento un tick prima di quello successivo per farlo apparire nell'ordine desiderato sotto il tratto d'unione.

Inizialmente, gli ornamenti sono inseriti sotto un tratto d'unione di nota da 1/32. Si può cambiare ciò con un doppio-clic sulla nota e cambiando il tipo di “flag” nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.



Note di ornamento complesse

Velocizzare gli inserimenti di cambio tonalità

Se si ha un rigo doppio con diversi strumenti, l'inserimento di modifiche di tonalità una alla volta, potrebbe richiedere molto tempo.

In tal caso, attivare l'opzione “Cambi di Tonalità per tutto il Progetto” nel menu contestuale Tonalità o nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, sotto-pagina Progetto–Stile di Notazione (categoria Tonalità). In questo modo, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano sempre l'intero progetto.

Velocizzare l'inserimento di staccato e accenti

I simboli vincolati alle note possono anche essere inseriti per una serie di note contemporaneamente, perfino su rigi diversi, riferirsi a [“Aggiungere un simbolo a più note con lo strumento Disegna” a pag. 154.](#)

Stabilire la distanza tra i rigi in uno spartito di piano

Trascinare il primo rigo di basso nella prima pagina. Questa operazione copia la spaziatura in tutti i rigi. Si noti che è possibile farlo solo in Modalità Pagina.

Domande Frequenti (FAQ)

In questa sezione, sono riportate alcune risposte a delle domande frequenti relative all'aggiunta e all'editing delle note, oltre che alla gestione dei simboli e dei layout.

Ho inserito una nota con un valore ma nello spartito questa appare con un altro valore.

Impostare il valore Pause per la funzione Quantizza Visualizzazione su un valore nota più piccolo. Provare a disattivare Auto Quantizzazione, specialmente se non c'è alcuna terzina o se si hanno invece solo terzine.

Le note non appaiono alle giuste posizioni.

Provare a modificare i valori Note per la funzione Quantizza Visualizzazione.

Dopo le mie note vi è una serie di brevi pause.

I valori Pause per la funzione Quantizza Visualizzazione potrebbero essere stati impostati su un valore nota troppo piccolo; aumentarlo. Inoltre, verificare l'impostazione "Ritorno Durata".

Quando cambio la durata di una nota non succede nulla.

Ciò avviene poiché il valore Quantizza Visualizzazione pone una restrizione sui valori nota che possono essere visualizzati. Verificare che Quantizza Visualizzazione sia impostato al valore nota più piccolo presente nel progetto.

Ho modificato il valore Quantizza Visualizzazione e le altre impostazioni del rigo meglio che ho potuto, ma le note vengono sempre visualizzate con i valori errati.

Potrebbe essere necessario utilizzare una delle seguenti funzionalità: inserire eventi Quantizza Visualizzazione, usare voci polifoniche, oppure applicare la funzione "Note di Partitura -> MIDI".

Nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura ho modificato le impostazioni Quantizza Visualizzazione nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (sotto-pagina Principale) e non accade nulla.

Ti sei ricordato di fare clic su Applica? Hai forse già inserito degli eventi Quantizza Visualizzazione nella partitura? Essi sostituiscono le impostazioni del rigo.

Improvvisamente nella partitura compaiono diversi eventi Quantizza Visualizzazione.

Non è un'anomalia. Se era attiva l'opzione Auto Quantizzazione e sono stati inseriti degli eventi Quantizza Visualizzazione, la quantizzazione automatica viene automaticamente trasformata in eventi Quantizza Visualizzazione.

Una nota lunga viene visualizzata come tante note legate.

Le altre note si trovano alle stesse posizioni ma hanno durate diverse? È necessario usare le voci polifoniche. La nota è sincopata? Provare con la funzione Sincope.

Sebbene abbia provato, le note non sono legate come vorrei.

In Nuendo, le note sono legate tra loro secondo i criteri di notazione elementare. Talvolta è necessario fare delle eccezioni a queste regole, usando lo strumento Taglia Note.

Sono presenti molte pause superflue.

Le pause superflue si creano soprattutto con le voci polifoniche. Provare a disattivare le pause in una o più voci. Si potrebbero anche lasciare attivate le pause nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo (sezione Polifonico) e poi nascondere una ad una le pause che non servono.

Quando uso le voci polifoniche, appaiono delle pause disegnate una sopra l'altra.

Come sopra, si può provare a nascondere le pause nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, pagina Rigo (sezione Polifonico), centrare le pause ed eventualmente spostarle o nasconderle manualmente.

Nelle voci polifoniche, le note alla stessa posizione musicale non appaiono allineate esattamente in verticale una sopra l'altra.

Non è un'anomalia. Nuendo dispone di algoritmi interni automatici che rendono la partitura il più leggibile possibile. Talvolta, ciò comprende regolazioni della posizione grafica delle note, specialmente in presenza degli intervalli musicali più piccoli (come le seconde). Si possono sempre spostare le note con lo strumento Layout.

Quando uso le voci polifoniche, le note con intervalli più piccoli “si urtano”.

Come accennato in precedenza, Nuendo cerca di evitarle ciò, ma solo per le voci 1 e 2 nel rigo superiore e per le voci 5 e 6 in quello inferiore. Per le altre voci, usare lo strumento Layout per spostare a mano le note.

Quando seleziono una nota, la Linea Info non indica nulla.

Probabilmente, la nota è legata ad un'altra. Ciò significa che, in realtà, la seconda nota non esiste: è solo un'indicazione grafica sulla durata maggiore della prima nota. Provare invece a selezionare la prima nota.

Talvolta, i simboli della pagina Layout sono invisibili quando apro lo spartito.

Non è un'anomalia. Quei simboli sono parte di un layout. Aprendo lo spartito con un altro layout (perché si apre un'altra combinazione di tracce, ad esempio), si può notare come un altro layout potrebbe non contenere alcun simbolo. Consultare il capitolo [“Lavorare con i layout”](#) a pag. 188 per maggiori dettagli.

Non riesco a selezionare un oggetto sullo schermo, oppure non riesco a selezionare un oggetto senza selezionarne anche un altro.

Tracciare un rettangolo di selezione intorno agli oggetti. Poi tenere premuto [Shift] e togliere la selezione a tutti gli oggetti che non si vuole includere, cliccandoci sopra. Provare anche con la funzione Blocca Layer.

I simboli sono scomparsi.

Sono simboli di layout? In tal caso può darsi che appartengano a un layout diverso da quello a cui si sta lavorando.

Se il motivo non è questo, può darsi il simbolo sia stato inserito nel rigo sbagliato. Riferirsi a [“Importante! – Simboli, righe e voci”](#) a pag. 153.

Un simbolo non si sposta con il relativo rigo di appartenenza. La funzione Layout Automatico genera spaziature troppo ampie.

Può darsi che il simbolo sia stato inserito nel rigo sbagliato. Consultare le indicazioni presenti al paragrafo [“Importante! – Simboli, righe e voci”](#) a pag. 153.

Un simbolo nota appare troppo lontano dalla nota per la quale lo volevo inserire.

È stata attivata la voce giusta? I simboli nota sono inseriti nelle voci, proprio come le note.

La nota che registrata viene visualizzata con la durata sbagliata. Ad esempio, è stata registrata una nota da 1/16 che appare come nota da 1/4.

Probabilmente è stato impostato il valore Quantizza Visualizzazione sbagliato. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura e selezionare la pagina Rigo. Se l'opzione Auto Quantizzazione è attiva, disattivarla (a meno che vi siano terzine e note regolari insieme). Verificare anche i valori Quantizza Visualizzazione Note e Pause. Se questi sono troppo “approssimativi”, portarli su un valore nota più piccolo. Se ad esempio si vuole che il programma visualizzi una pausa da un ottavo, l'opzione Quantizza Visualizzazione Pause deve essere impostata su “8” o su un valore inferiore (riferirsi al capitolo [“L'Editor delle Partiture”](#) a pag. 77). Se è attiva l'opzione No Sovrap., è meglio disattivarla.

Dopo una nota è presente una pausa indesiderata.

Probabilmente è stata inserita una nota con il valore sbagliato. Allungare la nota (fisicamente o graficamente – riferirsi a [“Cambiare la durata delle note”](#) a pag. 111) o cancellare quella che è presente (riferirsi a [“Cancellare le note”](#) a pag. 115) e inserirne una nuova con il valore corretto. Se questo problema si verifica spesso nella partitura, provare a selezionare un valore Quantizza Visualizzazione Pause maggiore (riferirsi a [“Usare le Pause come impostazione Quantizza Visualizzazione”](#) a pag. 80).

Dopo la nota non è presente una pausa, che dovrebbe invece esserci.

La nota è troppo lunga (usare Riordina Durate o modificare la lunghezza corrente della nota), oppure Quantizza Visualizzazione Pause è impostato su un valore troppo elevato. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, selezionare la pagina Rigo e ridurre il valore.

La nota presenta un'alterazione dove non dovrebbe esserci e l'alterazione non è presente dove invece servirebbe.

La nota presenta semplicemente un'altezza sbagliata? Cliccarci sopra (con lo strumento Freccia) e osservare la linea Info (se non è visibile, riferirsi a ["La Linea Info" a pag. 86](#)). Spostarla all'altezza corretta (riferirsi a ["Modificare l'altezza di note singole" a pag. 110](#)). Se il motivo non è questo, potrebbe essere stata impostata la tonalità sbagliata. Infine, è anche possibile usare lo spostamento enarmonico (riferirsi a ["Alterazioni e Trasposizione Enarmonica" a pag. 136](#)).

I tratti d'unione non raggruppano le note come desiderato.

Normalmente, il programma raggruppa le note da 1/8, 1/16, ecc. sotto dei tratti d'unione. Questa funzione può essere disattivata. Si può anche controllare nel dettaglio quali note debbano essere raggruppate sotto un tratto d'unione. Questo è descritto nella sezione ["Gestire i tratti d'unione" a pag. 139](#).

Se si sperava di avere un computer più veloce...

Ecco alcuni suggerimenti per chi si dovesse accorgere che alcune operazioni sono più lente del previsto:

- Lavorare su una sezione più piccola dello spartito alla volta. Suddividere il progetto in parti e lavorare singolarmente su queste parti fino alla fase finale di layout.
- Passare alle pause multiple il più tardi possibile.
- Lavorando in Modalità Modifica, impostare Numero iniziale di Misure per Rigo ad un valore basso (2, ad esempio).
- In Modalità Modifica, ridimensionare la finestra in modo che sia visibile un solo rigo esteso alla volta.
- Si consideri di aggiornare l'hardware del proprio computer.

Indice analitico

A

Accelerando [141](#)
Accenti
 I Gambi [154](#)
 I Righi [154](#)
Adatta (Quantizza
 Visualizzazione) [119](#)
Adatta Pagina/Larghezza [85](#)
Aggiungi Spazio [122](#)
Allinea
 Dinamiche [168](#)
 Simboli [166](#)
 Testo [180](#)
Alterazioni
 Descrizione [136](#)
 Distanza dalla Nota [137](#)
Anacrusi (Opzione) [201](#)
Applica chiude le finestre delle
 Proprietà [88](#)
Apri Layout [189](#)
Archetto su/giù [137](#)
Articolazioni
 Ascolto [69](#)
 Editing nella corsia di
 controller [73](#)
Auto Quantiz. [119](#)
Azione di Modifica di Default [60](#)

B

Barra di filtro [87](#)
Basso sulla voce più bassa
 Funzione Esplosi [100](#), [129](#)
Blocca layer [160](#)
Blocco del Testo [183](#)
Brillenbass [140](#)

C

Cambi di Tonalità per tutto il
 Progetto [91](#)
Canale MIDI
 In Drum Map [65](#)
Cancella
 Note [115](#)
 Note batteria MIDI [63](#)
 Simboli [165](#)
Centra Simboli collegati alla Nota su
 Righi [154](#)

Chiave Automatica [91](#)
Chiavi
 Editing [115](#)
 Impostare iniziale [89](#)
 Inserire [114](#)
 Spostare [115](#)
Colorare le note [138](#), [199](#)
Comandi da Tastiera
 Convenzioni [8](#)
Comandi rapidi Smussa [163](#)
Consolida Pause [120](#)
Conversione Nota-O [66](#)
Copia [110](#), [165](#)
Cornice (Editor delle Partiture) [169](#)
Crea N-Gruppi Irregolari [148](#)
Crea Simboli di Accordo [175](#)
Crea Trillo [156](#)
Crescendo
 Agisce sulla riproduzione
 MIDI [219](#)
 Disegnare [167](#)
 Inverti [167](#)
 Mantenere orizzontale [167](#)
Cursore di Posizione [83](#)
Cursore progetto [83](#)
Curva Bezier [156](#)

D

D.C. (Da Capo) [170](#)
D.S. (Dal Segno) [170](#)
Deviazione (Quantizza
 Visualizzazione) [119](#)
Dialogo Imposta Info Nota [137](#)
Dialogo Numero di Misure [202](#)
Dimensione (Sistema) [122](#)
Dimensione rigo [198](#)
Dimensioni Gambi Fisse [122](#)
Dimensioni Sistema (Impostazioni
 Rigo) [122](#)
Diminuendo
 Agisce sulla riproduzione
 MIDI [219](#)
 Disegnare [167](#)
 Mantenere orizzontale [167](#)
Direzione del gambo
 Descrizione [134](#)
Dialogo Imposta Info Nota [138](#)

Inversione manuale [134](#)
 Nelle voci polifoniche [134](#)
Display Posizione nota del
 mouse [105](#)
Display Posizione temporale del
 mouse [105](#)
Disponi Pagina
 Descrizione [206](#)
 Ogni Pag. [206](#)
Dividi Nota
 Funzione Esplosi [100](#), [129](#)
 Partitura di piano [113](#)
Doppio Clic sul Simbolo per lo
 Strumento Disegna [153](#)
Drum Map
 Canale e uscita MIDI [65](#)
 Configurazione [64](#)
 Descrizione [64](#)
 Finestra Impostazioni [66](#)
 Selezionare [65](#)
Duplica
 Note [110](#)
 Simboli [161](#)
 Uso delle maniglie delle
 misure [163](#)
Durata delle note [111](#)

E

Editor delle Partiture [88](#)
 Aggiungere un file immagine [159](#)
 Posizione Mouse [105](#)
 Simbolo box [169](#)
Editor delle Percussioni
 Creare e modificare le note [62](#)
 Selezionare Drum Map [65](#)
 Suoni di batteria silenziati [63](#)
Esplosi [100](#), [129](#)
Esportare la partitura in file
 immagine [94](#)
Estrai Voci [132](#)
Eventi Blocca layer [160](#)
Eventi Cutflag [144](#)
Expression Map
 Caricare [71](#)
 Creare [74](#)

- F**
- Feedback Acustico
 - Editor delle Partiture [109](#)
 - File immagine
 - Aggiungere nell'Editor delle Partiture [159](#)
 - Finestra Info Posizione [162](#)
 - Finestre di dialogo [88](#)
 - Finestre non-modale [88](#)
 - Font [180](#), [187](#)
 - Forza Aggiornamento [95](#)
- G**
- Gambi nascosti [137](#)
 - Gambo X (parlato) [138](#)
 - Grafte [205](#)
 - Groove Agent ONE [41](#)
 - Gruppi
 - Automatico [141](#)
 - Rimuovere [141](#)
 - Ripetizioni [140](#)
 - Gruppi irregolari [147](#)
 - Opzioni di visualizzazione [148](#)
 - Simboli di gruppi [168](#)
- I**
- Icona Raggruppa Note [140](#)
 - Impostazioni di Layout
 - Descrizione [197](#)
 - Formato [197](#)
 - Indicazione Tempo Moderna [198](#)
 - Pause Multiple [197](#)
 - Real Book [197](#)
 - Separatori di Rigo [198](#)
 - Spazi Uguali [197](#)
 - Impostazioni Pagina [86](#)
 - Impostazioni Partitura
 - Descrizione [103](#)
 - Selezionare altri righi [103](#)
 - Valori per le Note [103](#)
 - Impostazioni Rigo
 - Descrizione [98](#)
 - Selezionare altri righi [117](#)
 - Separa [113](#)
 - Incolla [110](#), [165](#)
 - Incolla Attributi Nota [139](#)
 - Indentazione [203](#)
 - Indicatore numero pagina [84](#)
 - Indicazione Tempo
 - Composti [89](#)
 - Editing [115](#)
 - Impostare iniziale [89](#)
 - Inserire [114](#)
 - Moderno [198](#)
 - Solo per raggruppare [89](#)
 - Traccia metrica/Editor Traccia Tempo [90](#)
 - Indicazione Tempo Moderna [198](#)
 - Ingrandimento [85](#)
 - Menu a tendina [85](#)
 - Rotellina del mouse [85](#)
 - Strumento [85](#)
 - Inserire le note [105](#)
 - Inserisci Legatura [155](#)
 - Inspector dei Simboli
 - Personalizzazione [151](#)
 - Interpretazione MIDI [218](#)
 - Inverti
 - Crescendo [167](#)
 - Gambi [134](#)
 - Legature di portamento e valore [165](#)
- L**
- L'elenco dei suoni di batteria [67](#)
 - Layer del Layout [150](#)
 - Simboli [150](#)
 - Layer del Progetto [150](#)
 - Simboli [150](#)
 - Layer delle Note [150](#)
 - Layout
 - Apri [189](#)
 - Aprire le tracce in [190](#)
 - Creare [189](#)
 - Descrizione [189](#)
 - Esporta [190](#)
 - Operazioni [190](#)
 - Selezionare [190](#)
 - Layout Automatico
 - Descrizione [205](#)
 - Disponi Pagina [206](#)
 - Nascondi i Righi Vuoti [206](#)
 - Ottimizza Tutto [206](#)
 - Legature
 - Aggiungere [155](#)
 - Curva Bezier [156](#)
 - Descrizione [107](#), [143](#)
 - Dinamiche [164](#)
 - Direzione [138](#)
 - Dritte [145](#)
 - Forma e direzione [165](#)
 - Inserire come simboli [155](#)
 - Separare [112](#)
 - Usando lo strumento Taglia Note [144](#)
 - Libreria Chitarre [158](#)
 - Linea di stato
 - Editor delle Partiture [86](#)
 - Linea Info
 - Editor delle Partiture [86](#)
 - Editor delle Percussioni [60](#)
 - Modificare la lunghezza delle note [112](#)
 - Linee di Sistema [122](#)
 - Linee Guida [137](#)
 - Linee Melisma [179](#)
 - Linee sulle Tracce
 - Funzione Esplosi [100](#), [129](#)
 - Lunghezza gambo [135](#)
- M**
- Maniglie delle misure [163](#), [221](#)
 - Mantenere crescendo orizzontali [167](#)
 - Mantieni le Note spostate nella Tonalità [108](#)
 - Menu a tendina Colore [138](#), [199](#)
 - Menu contestuali [88](#)
 - Misure
 - Numero nella pagina [202](#)
 - Resettare la spaziatura [203](#)
 - Spostare al rigo successivo/precedente [202](#)
 - Modalità Arranger [218](#)
 - Modalità Modifica [84](#)
 - Modalità Pagina [84](#)
 - Modalità Snap [109](#)

- Modifica come Batteria quando é assegnata una Drum Map [60](#)
- Modifica Drum Map in Partitura [211](#)
- Mostra Filtro Visualizzazione [87](#)
- Mostra Informazioni Nota dal Mouse [106](#), [108](#)
- Mostra le Graffe in modalità Modifica [205](#)
- Mostra Marker [191](#)
- Mostra Nomi Rigo Lunghi su nuove Pagine [118](#), [186](#)
- Mostra Strumento Freccia dopo Inserimento Simbolo [153](#)
- Mostrare oggetti [199](#)
- MusicXML
 - Descrizione [193](#)
 - Esportazione [195](#)
 - Importazione [194](#)
- Mystic
 - Parametri della modulazione [34](#)
 - Parametri sonori [32](#)

N

- Nascondere Oggetti [199](#)
- Nascondi i Righi Vuoti
 - Descrizione [206](#)
 - Ogni Pag. [206](#)
- Nascondi Marker Pedale [169](#)
- Nascondi Note oltre limiti [122](#)
- Nascondi prima Stanghetta nelle Parti [201](#)
- No Sovrap. [121](#)
- Nomi Rigo
 - Lungo e corto [186](#)
 - Mostrare [186](#)
- Non Centrare Tratti [182](#)
- Non sincronizzare Versi [182](#)
- Nota Grafica [138](#)
- Nota-I [64](#)
- Nota-O [64](#)
- Note
 - Aggiungere [105](#)
 - Assegnare colori [138](#)
 - Cancella [115](#)
 - Duplicare [110](#)
 - Editing via MIDI [111](#)
 - Finestra Info [135](#)

- Forma della testa [137](#)
- Gruppi [139](#)
- Linee Guida [137](#)
- Lunghezza [111](#)
- Selezionare [107](#)
- Separare [112](#)
- Silenziare nell'Editor delle Percussioni [63](#)
- Simboli Grafici [138](#)
- Spostamento grafico [145](#)
- Spostare [108](#)
- Valori nota [104](#)
- Visualizzazione della durata [112](#)
- Note ausiliarie [145](#)
- Note di batteria
 - Configurare il rigo [212](#)
 - Descrizione [210](#)
 - Inserire e modificare [212](#)
 - Linea singola [212](#)
 - Teste Doppie [211](#)
- Note di Partitura -> MIDI [100](#)
- Note senza Gambo [137](#)
- Numeri di Misure
 - Impostazioni [186](#)
 - Offset [187](#)
 - Spaziature [187](#)
- Numeri Pagina [183](#)
- Numero iniziale di Misure per Rigo [202](#)

O

- Offset dei numeri di misure [187](#)
- Opzioni di rigo [122](#)
- Opzioni Interpretazione [118](#), [120](#)
- Ornamenti
 - Convertire in note normali [147](#)
 - Creare manualmente [146](#)
 - Impostazioni [146](#)
 - Ordine [222](#)
- Otteni Formato [190](#)
- Ottimizza Due/Quattro Voci [127](#)
- Ottimizza Tutto [206](#)

P

- Pagina
 - Selezionare [84](#)
- Pagina Layout (Impostazioni Partitura) [197](#)
- Palette dei Simboli
 - Descrizione [87](#)
 - Mostrare [152](#)
 - Personalizzazione [153](#)
 - Simboli disponibili [152](#)
 - Spostamento e gestione [152](#)
- Palette Parole [185](#)
- Palette Personalizzate [153](#)
- Parentesi [205](#)
- Partitura di piano
 - Punto di divisione fisso [113](#)
 - Punto Separatore variabile [127](#)
- Partitura Drum Map
 - Configurazione [210](#)
 - Descrizione [210](#)
 - Inizializzare [211](#)
- Pause
 - Creare pause multiple [200](#)
 - Nelle voci polifoniche [126](#), [130](#)
- Pause Multiple
 - Creare [200](#)
 - Impostazioni [200](#)
 - Opzione [197](#)
 - Separare [200](#)
- Preset polifonici [127](#)
- Preset Rigo [117](#)
- Prologue
 - Parametri della modulazione [16](#)
 - Parametri sonori [12](#)
- Pulsante "Ingresso tramite la tastiera del computer" [105](#)
- Pulsante Blocca [109](#)
- Pulsante L [109](#)
- Pulsante Registrazione MIDI [111](#)
- Pulsante Upd [95](#)
- Pulsanti Inserisci [128](#)
- Pulsanti Inserisci Voce [128](#)

Q

- Quantizza
 - Selezionare un valore 104
 - Strumento 81
- Quantizza Visualizzazione
 - Auto 119
 - Descrizione 79
 - Inserire modifiche 99
 - Nelle voci polifoniche 130
 - Pause 80
 - Strumento 81, 99

R

- Raggruppa Note 139
 - Accelerando 141
 - Brillenbass 140
 - Ripetizioni 140
 - Ritardando 141
 - Tratto d'unione 140
- Raggruppa Note Automaticamente 141
- Reinizializza Layout 207
- Righello 87, 162
- Righi
 - Spostare 203
- Rigo attivo 85
- Rigo Percussioni a 1 Linea 212
- Rigo separato
 - Configurazione 113
- Riordina Durate 120
- Ripetizioni 140
- Ritardando 141

S

- Sblocca Layout in fase di modifica di parti singole 84
- Scorrimento 84
- Scorrimento Automatico
 - Editor delle Partiture 84
- Segni di prova 169
- Selezionare
 - Layout 190
 - Note 107
 - Simboli 160
- Senza Code/Tratti d'Unione 137
- Senza Tratti di Unione 122
- Separatore Variabile 127

- Set attributi testo
 - Creare 180
 - Descrizione 180
 - Uso 180
- Shuffle 121
- Simboli
 - Accordi di chitarra 157
 - Aggiungere 154
 - Aggiungere alle note 154
 - Alineare 166
 - Cancella 165
 - Creare 170
 - Dipendenti dalla nota 150
 - Duplicare 161
 - Lunghezza 164
 - Nelle Palette 152
 - Relazione con rigi e voci 153
 - Ridimensionare 164
 - Selezionare 160
 - Simboli del layer nota 150
 - Spostamento con la tastiera 163
 - Spostare 161
- Simboli d'ottava 168
- Simboli damper pedal 168
- Simboli dei finali 170
- Simboli del layer nota 150
 - Aggiungere 154
 - Descrizione 150
- Simboli di Accordi
 - Impostazioni globali 176
 - Inserire automaticamente 175
 - Inserire manualmente 174
- Simboli di accordo per chitarra 157
- Simboli di pedale 168
- Simboli dinamici
 - Aggiungere 167
 - Agisce sulla riproduzione MIDI 218
- Simboli dipendenti dalla nota 150
- Simboli nota
 - Aggiungere 154
 - Agisce sulla riproduzione MIDI 218
 - Formato 164
- Simboli tempo 170
- Simboli utente 170

- Simbolo Altoparlante
 - Editor delle Partiture 109
- Simbolo cambio tempo 170
- Simbolo Ripetizioni 169
- Simbolo tastiera 157
- Sintetizzatore Embracer 52
- Sintetizzatore Monologue 54
- Solo per raggruppare 90, 139
- Spaziature Globali per il Rigo 221
- Spector
 - Parametri della modulazione 25
 - Parametri sonori 23
- Sposta Alla Pagina Successiva/
Precedente 84, 204
- Sposta legature su Snap 155
- Sposta Misure
 - Descrizione 206
 - Ogni Pag. 206
- Sposta Misure e Righi 206
- Sposta Note e Contesto 145
- Sposta Oggetto Singolo 145
- Sposta Righi
 - Descrizione 206
 - Ogni Pag. 206
- Spostare
 - Gli oggetti fraticamente, usando la tastiera del computer 145
 - Note 108
 - Righi 203
 - Simboli 161
 - Tra le Voci 128
 - Usando i comandi da tastiera 108
 - Uso delle maniglie delle misure 163
- Stampa
 - Dall'Editor delle Partiture 94
 - Definire le impostazioni 86
- Stanghette di misura
 - Indentazione 203
 - Interrompere 207
 - Selezionare tipo 200
 - Spostare 203
- Strumento Bacchetta 62
- Strumento Cancella 115, 207
- Strumento Disegna 153
- Strumento Incolla 112, 202

Strumento Layout [115](#), [145](#), [155](#)
Sposta Note e Contesto [145](#)
Sposta Oggetto Singolo [145](#)
Strumento Q [99](#)
Strumento Separa [202](#)
Editor delle Partiture [112](#)
Strumento Taglia Note [144](#)
Suoni di batteria in Solo [63](#)

T

Tabulazione
Canale MIDI [214](#)
Capo [214](#)
Chiave [215](#)
Creazione a mano [215](#)
Creazione automatica [214](#)
Editing [216](#)
Testa dei numeri [215](#)
Taglia [110](#)
Tasti modificatori [8](#)
Tasto Alt/Option [8](#)
Tasto Ctrl/Command [8](#)
Testa parentesi [138](#)
Testo [182](#)
Aggiungere [179](#)
Alineare [180](#)
Blocco del Testo [183](#)
Editing [180](#)
Font, dimensione e stile [180](#)
Importare da file [183](#)
Linee Melisma [179](#)
Regolare [181](#)
Sostituire parole [185](#)
Testo Pagina [183](#)
Versi [181](#)
Testo globale [183](#)
Testo Pagina [183](#)
Titolo dello spartito [183](#)
Tonalità
Editing [115](#)
Impostare iniziale [89](#)
Inserire modifiche [114](#)
Tonalità Locali [93](#)
Toolbar
Editor delle Percussioni [60](#)
Toolbar delle partiture
Mostrare e nascondere [87](#)

Traccia Marker -> Formato [191](#)
Trascinare note [108](#)
Trascrizione [97](#)
Trasponi Visualizzazione [93](#), [121](#)
Disattivare [93](#)
Trasportare gli strumenti [93](#)
Trasposizione [110](#)
Trasposizione Enarmonica
Manuale [136](#)
Tratti d'Unione in sottogruppi [122](#)
Tratti d'Unione su più righe [142](#)
Tratti di unione [140](#)
Aspetto [142](#)
Direzione del gambo [134](#)
Gruppi [139](#)
Impostazioni Gruppi [142](#)
Inclinazione [142](#)
On/Off [139](#)
Regolazione manuale [143](#)
Tratti di Unione Dritti [122](#)
Trilli [156](#)
Trova e Sostituisci [185](#)

U

Unisci Tutti i Righi [132](#)
Upbeat [201](#)
Usare colori per altre
applicazioni [138](#)
Uscite MIDI
In Drum Map [65](#)

V

Valori nota [104](#)
Versi
Descrizione [181](#)
Inserire manualmente [181](#)
Nelle voci [182](#)
Versi [182](#)
Versi dagli appunti [183](#)
Visualizzazione della durata [112](#), [137](#)
Voci
Configurazione [126](#)
Convertire in tracce [132](#)
Descrizione [125](#)
Direzione del gambo [134](#)

Gestire le pause [130](#)
Identificare per le note [128](#)
Inserire le note [128](#)
Quantizza Visualizzazione [130](#)
Spostare le note [128](#)
Voci incrociate [131](#)
Voci polifoniche [124](#)
Automatico [132](#)
Configurazione [126](#)
Descrizione [125](#)
Direzione del gambo [134](#)
Gestire le pause [130](#)
Identificare le voci per le note [128](#)
Inserire le note [128](#)
Preset [127](#)
Quantizza Visualizzazione [130](#)
Spostare le note tra le voci [128](#)
VST Expression
Descrizione [69](#)
Editor dei Tasti [72](#)
Editor delle Partiture [72](#)
Editor delle Percussioni [72](#)
Editor Elenco [73](#)
Editor In-Place [72](#)
VST Instrument
Groove Agent ONE [41](#)
HALionOne [40](#)
Mystic [31](#)
Prologue [12](#), [31](#)
Spector [23](#)